

CLUB Nintendo®

MARIO KART 64™

Chile $ 1.400

Bolivia Bs. 5.00

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

SUPER MARIO 64

PILOTWINGS 64

INFORMACION SUPERNESESARIA

MR. DO!

DONKEY KONG COUNTRY 3

NBA HANG TIME

KIRBY SUPER STAR

AVANCE DEL SHOSHINKAI SHOW CON TITULOS COMO:

STAR FOX 64

KIRBY'S AIR RIDE

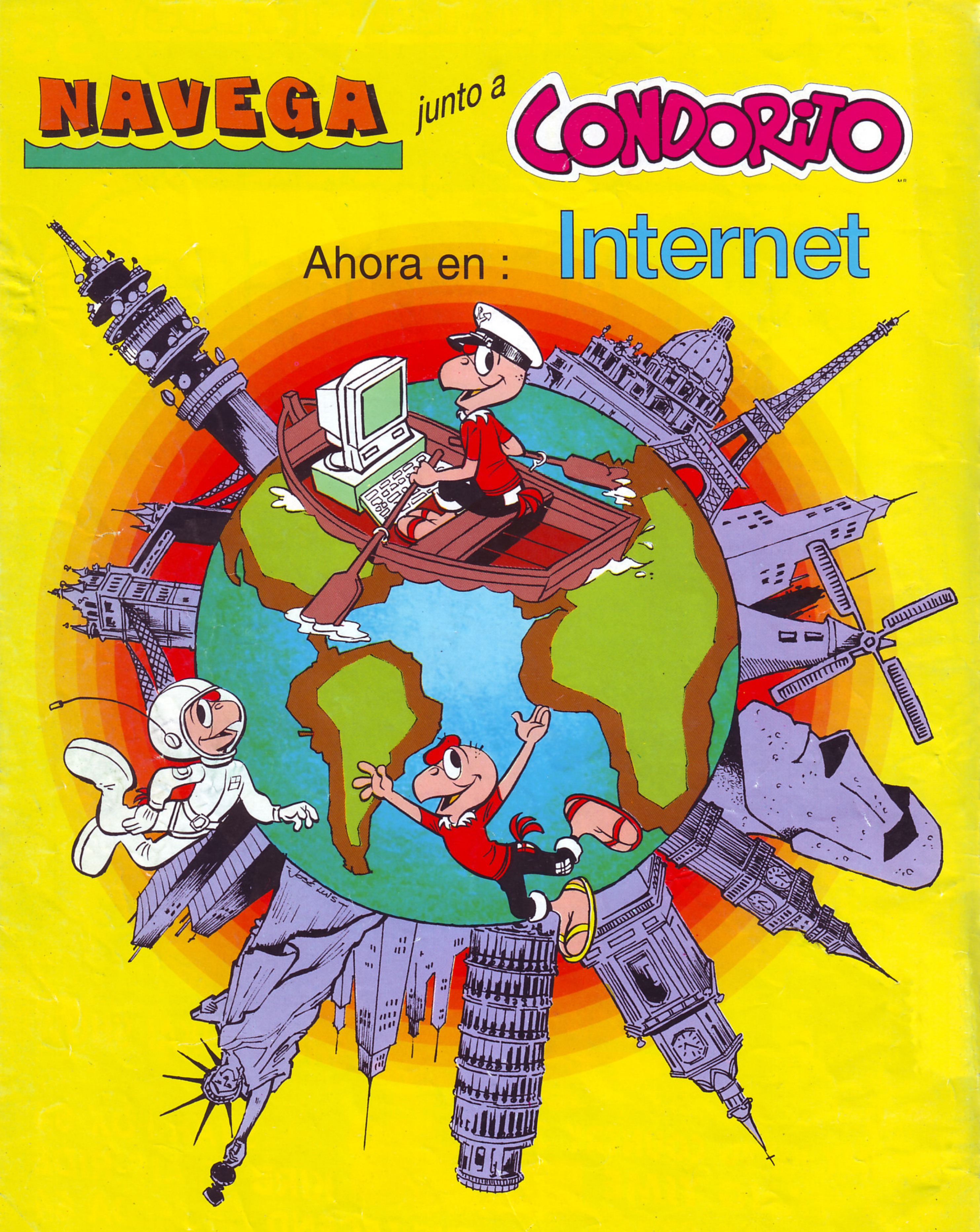
THE LEGEND OF ZELDA 64

GAME VISTAZO A: PINOCCHIO

KILLER INSTINCT GOLD

00601

7 806640 035012



http : // www. condorito.cl

editorial

¡Bienvenido amigo! a otra edición más de Revista Club Nintendo. Aprovecho además, de darle la bienvenida a todos los que recién se incorporan a esta gran familia Nintendo, quienes sin duda alguna se convertirán, al igual que tú, en fieles lectores.
Una de las preguntas más recibidas en la correspondencia que llega hasta nuestra Editorial es: ¿Mi Super Nes quedará obsoleto con la aparición del Nintendo 64?, entonces, me veo en la necesidad de comunicarles a todos quienes comparten esta duda de que ¡NO!, es imposible que esto suceda por lo menos, durante mucho tiempo, debido a que nuestra plataforma de 16 bits fue pensada y preparada para poder soportar futuros avances tecnológicos que se generen en los cartuchos con el pasar de los tiempos. No como para seguir jugando Super Nes hasta el año 2007, pero si por mucho tiempo más.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA

EVER VILLEGAS - CRISTIAN FABIAN BELLO - MARCOS JAVIER LUDUEÑA - DANIEL A. ORLOFF - MARIO GABRIEL TORRES - MARIO L. CORIA - JUAN MANUEL RIOS OLMOS - MAURICIO SEBASTIAN ROLDAN - ADRIAN M. CANTORE

CHILE

MR. PENCIL - ANDRES RODRIGUEZ - PAULO MUÑOZ V. - FRANCISCO PERALTA MATEU - LUIS ALBERTO REYES ROJAS - RICARDO ROJAS E. - JORGE BEN-HUR JADUE HADWEN - ANDRES SILVA - MAURICIO MASCARO - JORGE KLARIAN - MARCOS PALOMINOS B. - EDUARDO BETANCUR DELGADO - JUAN PABLO BADILLA ROBLES - DANIEL HUMBERTO HERNANDEZ S. - CRISTIAN PEREZ M. - ESTEBAN AVILA C. - GERMAN GODOY - ROBERTO PEÑA O. - KEVINCHRS BUTLERVECIZ - CESAR CABELLO GONZALES - JESUS APARICIO DE SOTO - DIEGO ARAYA - NICOLAS ARAYA TOLEDO - KAROLINE BUTLER - RODOLFO EPPRECHT TELLO - DANIEL URRUTIA S. - DANIEL CUCHE - BERNARDO GOLCHE H. - RODOLFO HURTADO V. - MAURICIO BEZANILLA F. - FERNANDO CALVO SCH. - VICTOR ALFONSO NAVARRO MELGAREJO - JORGE FUENTEALBA LOPEZ - PABLO BRUNA D. - DANIEL ALEJANDRO MONTOLIO CANCINO - LUIS EDUARDO ALVAREZ GAJARDO - JUAN FRANCISCO SALINAS AEDO - SEBASTIAN GACITUA - JAIME VIDAL ORTIZ - RAFAEL MARTINEZ C. - JORGE DIAZ MONTENEGRO - NICOLAS ALEJANDRO SAGREDO MIRANDA - MANUEL ENRIQUE CARRASCO C. - RODRIGO ARANDA B. - ALEJANDRO CASANUEVA - EDUARDO HERRERA ARANDA - SEBASTIAN GOMEZ VELASQUEZ - JORGE RETAMALES M. - ALEJANDRO ARTURO CASTRO RODRIGUEZ - ALVARO ITURRIETA - VICTOR MANZANO MALLA - PABLO TORRES - CARLOS TOLEDO ORTEGA

PARAGUAY

JORGE SAMSON B.

URUGUAY

ISMAEL LINARES

ISSN 0188-7610



SUMARIO

REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 6/01 Nº 53
ENERO 1997
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente de Editor
Orlando Véjar

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson Conus. Jefe de Ventas de Publicidad: María de Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Ediciones Continentales S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de la propiedad Intelectual Nº 704364 Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en Enero de 1997. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

Dr. MARIO



Gente de Club Nintendo: He oido rumores de que en Marvel Super Heroes se puede elegir a Ryu, si es cierto, hagan el favor de decírmelo. Respecto a Mortal Kombat 3, ustedes dijieron que Daniel Pesina (Johnny Cage) patrocinó un juego de competencia directa a Mortal Kombat, ¿Cómo se llamó este juego y de qué compañía era?. Otra observación sobre el mismo punto, es que en Mortal Kombat 3, en la escena del cementerio (en la versión Arcade) hay una tumba que tiene grabado el nombre de "Cage", ¿Fue para ofenderlo o no hallaron otro pretexto los de Williams?

CESAR LOPEZ

Vamos por parte: Los rumores sobre la aparición de Ryu en el juego Marvel Super Heroes para Arcade son falsos, tal vez la gente que comenzó estos rumores, se basó en el simple hecho de que aparece la silueta de Ryu al prender la máquina, pero eso es sólo un adorno, ahora que si quieres oir algo interesante, déjanos decirte que lo que sí se tenía planeado era que hubiera un truco para escoger a 2 jefes (Dr. Doom y Thanos), pero parece que a última hora decidieron no ponerlo y eso del truco sí nos consta, porque nuestros amigos de Capcom Latinoamérica una vez nos enseñaron los textos de traducción antes de que llegara el juego y ahí estaban incluidas las frases de victoria de ambos personajes, así como el texto final. Respecto a lo de Daniel Pesina, se llamaba Blood Storm y lo lanzó una compañía de nombre Strata que ahora cambió su nombre a Intelligent Technologies, los mismos que hicieron el juego Street Fighter The Movie para Arcade. Lo de la tumba fue porque según la historia de Mortal Kombat 3 (sacada de la manga, por obvias razones) Cage murió en el segundo torneo y fue resucitado para participar en Mortal Kombat Trilogy. ¿Qué te parece?, ahora sólo te queda poder disfrutar de este juegazo en tu casa.



MORTAL KOMBAT TRILOGY

Queridos amigos:
Su revista es muy buena y la compro desde la número 1. Una incógnita que tengo: ¿Por qué en KI de SNES ponen Golpe Medio y Patada Media si sólo hay Golpe Fuerte y Débil, al igual que con las patadas?

JAVIER OLEA O.

¿¡Qué!?, ¿Estás seguro de que el juego KI no trae lo que tu mencionas?, porque nosotros te diremos enseguida que estos golpes y patadas que tú mencionas están disponibles en los botones L y R (o sea los que están arriba del control), quizas seas uno de esos chicos que no utilizan estos botones y por eso no sabías que estaban ahí. Lo bueno de todo es que recurriste a la mejor opción: Club Nintendo.

Hola queridos amigos de la Revista Club Nintendo, su revsiat es la mejor de todas. Bueno les escribo para hacerles una pregunta, ¿Va a salir el MK3 para el Game Boy?

JORGE FUENTES CARRASCO

Amigo, el juego al que tu te refieres, o sea, Mortal Kombat 3 si está disponible para el formato Game Boy y para suerte y alegría de muchos, posee algunas cosas interesantes, como por ejemplo, los Mortal Kombat Kodes que ya fueron publicados en Club Nintendo. Además y para que se queden tranquilos, pronto les tendremos más sorpresas al respecto sobre este gran título para el formato portátil.

Querida Revista Club Nintendo:
Encontré algo atrás de mi SNES, que dice Multu Out y no sé para qué sirve, ¿Para qué es ésto?

JUAN QUISTO CARREÑO

El Multi Out es la salida que te permite conectar tu SNES al TV mediante el cable Stereo (incluido con la consola) que te da la ventaja de poder escuchar tus juegos favoritos en Stereo y ver la imagen aún mejor. Pero ojo, este cable sólo funciona con TV's que posean entrada AUDIO y VIDEO, ya que si no, tendrás que usar el cable de conección RF que tiene sonido monoaural (es la mezcla de ambos canales de sonido). De lo contrario, hazlo mediante un videograbador.

Quiero que me aclaren lo siguiente, ya que ustedes tiene más contactos en esto que yo: ¿Qué saben acerca de la producción de juegos, por parte de Capcom, para el Nintendo 64?

OGU

De lo último que nos enteramos, son de unos rumores bastantes interesantes, de desarrollos de juegos para el N64. Los juegos que se suponen están bajo desarrollo son: Street Fighter EX (el que una vez se dijo que se llamaría SF Gaiden), un juego de Megaman y otro juego de Street Fighter en 2D, que se supone será exclusivo para el sistema (esperemos que ahora si se cumpla esto).

◆

Queridos amigos de Club Nintendo. Los felicito por su trabajo, ya que es fenomenal. Quiero hacerles una pregunta, pero quiero que me la contesten ya, ¿Cuál es el teléfono de la Revista Club Nintendo?

ANTONIO NEGRETE



Este es nuestro teléfono.

Disculpa que no te proporcionemos el número telefónico, pero no estamos capacitados para responder tantas preguntas diarias que nos podrían llegar. Aprovechamos la oportunidad de decirles a aquellos que lo han hecho, que por favor ya no lo hagan más, ya que no responderemos más cosas por teléfono. Gracias.

No queremos ser pesados ni mucho menos, creernos nada.

◆

Este espacio esta dedicado muy especialmente a los siguientes amigos de Club Nintendo:

SAMUEL PIZARRO
ANDRES SILVA RUIZ
MAURICIO MASCARO
JORGE KLARIAN
ARTURO PEÑA
FELIPE PEREZ ALVARADO
HERMANOS CASTRO
DIEGO DARRAIJOU
SEBASTIAN GOMEZ
CESAR MALDONADO
RODRIGO GALAZ
FRANCISCO GAETE
GUSTAVO
SEBASTIAN
RENE
EDUARDO
DIEGO PEREZ
DIEGO VALDES
CRISTHIAN GAETE

◆

¡Hola amigos de la estupenda Revista Club Nintendo!
Primero que nada, deseo felicitarlos por su brillante labor que da como resultado su también brillante (por los colores) Revista llamada Club Nintendo. Les mando de regalo algunos dibujos con profundidad que hice, espero que los guarden.
Hasta la próxima, su fanático lector.

CLAUDIO RAMIREZ LAGOS

Realmente es muy interesante tu carta que obviamente fue resumida (¿o no te habías dado cuenta?) y sobre todo tus dibujos. Aclararemos que estos "dibujos" se llaman Stereogramas y son muy comunes a nivel computacional (sobre todo en fondos de pantalla de monitores). Aunque te diremos que los tuyos están muy buenos y tenlo por seguro que serán archivados aquí en la editorial. Te felicitamos por tu gran trabajo en papel milimetrado. Esperamos que muchos, al igual que tú, se dediquen a hacer cosas interesantes y que nos las cuenten y obviamente, serán nombrados aquí, en Dr. Mario, pues gente como tú merece ser conocida y además ganarse un lugar especial en Revista Club Nintendo.

◆

Queridos amigos, tengo entendido de que existe una ensambladora de Nintendo en latinoamérica, ¿Esto nos beneficia en algo?.

LUIS BAHAMONDE

Nintendo realizó una gran inversión para montar una planta y asegurar así a futuro mantener bajos precios, pero estos siempre estarán ligados a los de los Estados Unidos de Norteamérica, por lo cual no bajarán. Lo único que podría reducirlos sería que el mercado legal creciera sobre el mercado de la piratería. El único beneficio actualmente de esta planta, es la creación de fuentes de trabajo en latinoamérica.

◆

Tengo una duda bastante original. ¿Shigeru Miyamoto es bueno en Super Mario RPG o solo lo hizo y nada más?

ROXANA FUENZALIDA

¡Obvio que es bueno! y no solo eso, sino que también sabe dominarlo al revés y al derecho, sin ningún tipo de problema.



"Aunque no se le ve la cara, aquí tenemos a Shigeru Miyamoto presumiéndonos unas jugadas de Super Mario RPG"

◆

¿Qué pasó con el juego Power Slide de la compañía Elite?. También me gustaría saber qué pasó con el juego Weapon Lord de Namco, ¿Fue cancelado?

JORGE VERGARA

Primero te diremos que la compañía Elite, más que nada se dedica a programar y no a distribuir los juegos y en ese evento mostraron el título Power Slide para ver si alguien se animaba a comprar los derechos, pero nadie se interesó. Namco sí lanzó el juego Weapon Lord, pero no hizo una producción muy grande, pues no recibió buenas críticas.



Queridos amigos de la Revista Club Nintendo, los felicito por hacer una gran revista y que cada vez nos sorprende más. Paso a lo siguiente: El juego Shadows of The Empire para el Nintendo 64, ¿Se encuentra disponible?

CRISTIAN RIFFO TORRES

Para alegría tuya y de muchos amigos (en especial de Ryo, quien estaba desesperado por tenerlo en su colección personal), este gran juegazo para el Nintendo 64 ya está disponible en tiendas autorizadas por Nintendo, para ser comercializado y además, como ya lo dijimos, posee unos gráficos espectaculares y sonido increible (revisa nuestro análisis de esta edición). Solo dile a tu papá que te lo compre y ¡listo!, a jugar. Y recuerda, que si descubres algo interesante en este juego, envíanoslo y lo verás publicado.

Primero que nada, quiero felicitarlos por su espectacular revista que ayuda a muchas personas a saber cosas sobre juegos que están de moda. El otro día estuve jugando Killer Instinct (de Nintendo 64) e intenté hacer el truco para jugar con Gargos, pero no me salió. Luego cuando terminé el juego (en dificultad normal), pensé que me daría este truco pero no salió nada, ¿Por qué?

MAURICIO GONZALES

El truco para poder jugar con el poderoso y más hábil que Eyedol, Gargos, lo podrás encontrar en esta edición de Revista Club Nintendo, al igual que sus poderes y otro truco bstante interesante, para quienes posean este fabulosos título. Recuerda que Gargos es muy poderoso y además, muy inteligente, por lo que debes cuidarte mucho cuando pelees contra él (controlado por la CPU), ya que ataca aún mejor que contra algún peleador común. Te recordamos practicar primero contra un segundo peleador, aprender a dominar sus técnicas y por sobre todo, saber ejecutar su combo Breaker, ya que te será de gran ayuda a lo largo de tu camino a la victoria (parece que nos alargamos mucho con esta respuesta, ¿o no?).

Hola amigos de Club Nintendo. Primero que nada, los felicito por su excelente revista. Tengo una consulta, ¿En el MK1 existen los Nudalities?

ALFREDO MUÑOZ

REPETIMOS que los Brutalities NO EXISTEN en el MK1, ya basta de este rumor tan... falso y que tiene a varios amigos intrigados. Los brutalities hicieron su aparición el UMK3 de SNES y ahora vendrán en el MKT para el Nintendo 64 y por fin, podrás disfrutar de ellos, en estos 2 grandes títulos de Nintendo.

Les quiero hacer una pregunta sobre el juego MKT, ¿Va a salir Sheeva en este juegazo para el Nintendo 64?, se despide agradecido su amigo.

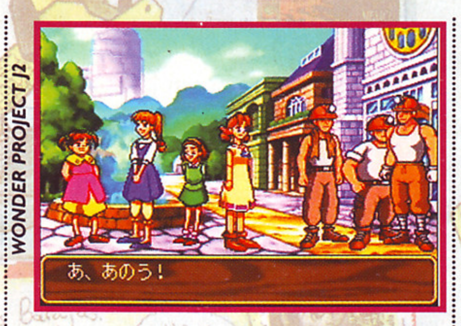
CRISTIAN ALVAREZ JOFRE

Si y vendrá dispuesta a todo con tal de ganar el torneo de MK. Además, y como ya dijimos anteriormente, estará disponible Johnny Cage, pero esta vez interpretado por otro actor, pero no te preocupes, pues tiene todo lo que su antecesor poseía y aún más.

Queridos amigos de Club Nintendo: Me acabo de comprar el Nintendo 64 con el juego Super Mario 64 y descubrí un truco para obtener todas las vidas que quieras. El truco es... pero **ojo**, que sólo funciona el la versión japonesa.
Atentamente,

JAVIER MUÑOZ

Correcto: Este truco que tú nos mencionas en tu carta, funciona sólo en la versión japonesa y por supuesto, nosotros ya lo sabíamos. Lo que pasa es que no lo hemos querido decir para no confundir a muchos amigos que aún no terminan Super Mario 64 y no queremos quitarles tiempo con otras cosas, ya que como no sale en la versión americana, les quitaría muchas horas intentar hacerlo, sin conseguir resultados positivos, ¿No crees?. Y por cierto, ¿Ya descubriste el bug de la torre del castillo?



WONDER PROJECT J2

Amigos de Club Nintendo:
Primero que nada, quiero felicitarlos por su espectacular revista que ayuda a muchas personas a saber cosas sobre juegos, lo que vendrá, etc. El otro dia estuve jugando Killer Instinct (de Super Nes) e hice el truco para jugar con los personajes del mismo color. Luego cuando eliminé a uno de ellos (en pantallas altas, como edificios), salieron cosas raras, como por ejemplo, se desformaba la pantalla y otras cosas más, ¿Por qué?

WALTER ESTRADA

Efectivamente este truco que dimos, da acceso a efectuar muchos bugs, de entre los cuales se destaca el de desfigurar los fondos y personajes. Aunque ya hemos dicho que estos bugs no dañan el cartucho, lo volveremos a repetir, para que no te preocupes y puedas seguir jugando. Pero ve el lado positivo de esto, ya que muchos de estos bugs, nos facilitan el juego y además, nos ayudan a pensar aún más. O dinos que no se te ha pasado nunca por la mente algo así como "¿Se podrá hacer ésto, o esto otro?", ¿Ah?. Además nosotros también creamos bugs y creenos que nos han servido mucho para los análisis de algunos títulos.

Hola amigos de Revista Club Nintendo.
Primero que nada, los felicito por su excelente revista. Tengo también una consulta, ¿En el MK2 existen los Brutalities?

REX SALAZAR ORTIZ

REPETIMOS que los Brutalities NO EXISTEN en el Mortal Kombat 2, ya basta de este rumor tan... falso y que tiene a muchos amigos de cabeza buscándolos.

◆

Hola amigos del Club Nintendo, comienzo diciéndoles que estoy feliz, porque me regalaron un juego para Navidad. Lo que les quiero decir es que NO olviden al SNES por el N64. Su amigo.

SERGIO SOTO PAREDES

JAMAS se olvidará un sistema de Nintendo. Muchos se preguntarán que pasó con el NES, pues bueno, déjennos decirles que el NES ya cumplió su ciclo y lamentablemente, sus juegos no son competencia para los de ahora, pero tenemos la seguridad de que hay varios amigos que poseen un NES y disfrutan jugando con él. Además, Nintendo 64 recién comienza...

Hola amigos de Nintendo, quiero pedirles información sobre el juego Donkey Kong Land 2. Los felicito por su revista.

ALVARO GIUSTO

Estamos preparando un especial de este juego que esperamos tener listo muy pronto y entregárselos a ustedes, para que disfruten al máximo este juego tan entretenido, que al igual que su hermano mayor, posee un montón de cosas ocultas. Tengan paciencia.

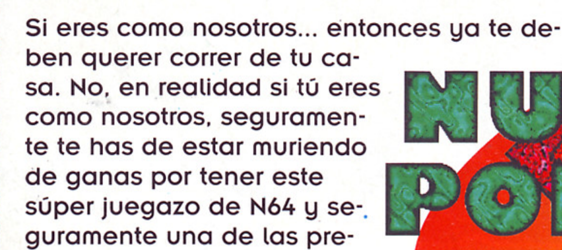
AGRADECEMOS SINCERAMENTE A NUESTROS LECTORES, EL HECHO DE FACILITARNOS UN POCO EL TRABAJO, COLOCÁNDOLE A LOS SOBRES, LA SECCIÓN A LA CUAL VA DIRIGIDA SU CARTA. ESTO REALMENTE NOS HA FACILITADO EL RESPONDERLAS Y CREEMOS QUE USTEDES SE HAN DADO CUENTA DE ELLO. ¡GRACIAS AMIGOS!



Especial

TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
JUNGLE STRIKE (SUPER NES)	Comenzar en "Campaign 2"...	Ingresa el siguiente password: 8B458P84NMPT
SPAWN (SUPER NES)	Comenzar en la pantalla 2...	Ingresa el password: D9963D1D
STAR TREK (GAME BOY)	Comenzar en la pantalla 6...	En la pantalla de password, ingresa el siguiente: ogawa
KEN GRIFFEY JR'S (SUPER NES)	Grupos extras...	Debes presionar lo siguiente sin error: A, B, X, Y, ARRIBA, ABAJO, SELECT en la pantalla del título.
POCAHONTAS (GAME BOY)	Comenzar en la escena 2...	Ingresa el siguiente password: . KPGXH4T8
KILLER INSTINCT (GAME BOY)	Seleccionar etapas...	En la pantalla de VS presiona ARRIBA o ABAJO y luego aprieta cualquier botón (A, B, SELECT, START)



NUESTRA PORTADA

Si eres como nosotros... entonces ya te deben querer correr de tu casa. No, en realidad si tú eres como nosotros, seguramente te has de estar muriendo de ganas por tener este súper juegazo de N64 y seguramente una de las preguntas que te haces es que ¿es este juego tan divertido como el original?, ¿es mejor? Bueno, afortunadamente la respuesta a la primera pregunta es afirmativa y podemos agregar que el juego es aún más divertido que el original, sobre todo por la capacidad para jugar hasta 4 personas simultáneas y que permite un sistema tan poderoso como el N64. A la pregunta de si es mejor este título, sí lo es en cuanto a gráficos, pero Mario Kart 64 se juega diferente al primero, así que cada persona tendrá que jugarlo y sacar su propio veredicto (esto no lo debes tomar como un punto válido o de referencia absoluta, pero si quieres saber nuestra opinión te diremos que a nosotros nos encantó).

Bien, vayamos por partes: Mario Kart 64 mantiene prácticamente las mismas opciones que tenemos en el juego original, o sea que tú podrás jugar en el modo de Championship recorriendo todas las pistas y ganando puntos dependiendo de la posición que ocupes al final de cada carrera, también podrás competir en contra del tiempo y así buscar obtener los mejores récords en las pistas. Claro está que no podemos olvidar las opciones de Vs. Player, donde como ya hemos mencionado un sinfín de ocasiones, pueden jugar 4 personas y el Vs. Battle donde también compites contra tus amigos, pero aquí es de batalla pura. Obviamente cada una de estas opciones tiene variantes importantes y algunas limitaciones por cuestiones de competitividad (por ejemplo, no pueden jugar 4 personas en Championship, porque sería muy fácil terminar el juego) que en futuros números detallaremos, pues es un título que merece explicarse en su totalidad. Este juego tiene una gran cantidad de cosas y detalles interesantes a mencionar, pero por el



MARIO KART 64

momento sólo vamos a mencionar lo más importante para que te vayas haciendo a la idea de lo que te espera con este juego. Primero que nada diremos que está programado con 96 Megas de memoria, lo que lo hace el juego de mayor capacidad que Nintendo haya creado hasta

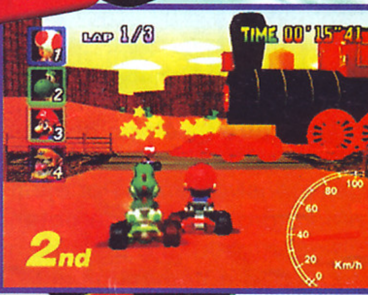


el momento para sus sistemas caseros, lo cual sirve para agregarle bastantes detalles y hacerlo todavía más divertido. Un detalle que marca una gran diferencia entre este juego y el original es la forma en la que los diseñadores sacan ventaja del sistema en muchas formas, primero que





nada las pistas dejan de ser planas y ahora tienen características reales, como curvas con inclinaciones, caminos sinuosos (dependiendo del tipo de escena en la que estés) y sobre todo, que esto se aprovechó para hacer las pistas mucho más complejas y reales y con atajos más difíciles de encontrar. Otra de las ventajas que debemos mencionar es que el 3D Stick es de gran utilidad en este juego, pues tendrás que realizar todo tipo de movimientos, desde los más "delicados" para entrar a un atajo o poder rebasar a un enemigo por



una orilla hasta dar esas típicas curvas de casi 90 grados que caracterizan a estos juegos. Una gran ventaja que también encontramos, es que todos tus avances los podrás grabar en el Controller Pack, no sólo tus mejores tiempos y las pistas que has abierto, sino que también se dice que podrás

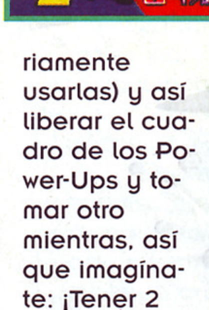


grabar literalmente tu "mejor vuelta" en Time Trial y después llevársela a un amigo para que compita contra un fantasma de tu personaje que realizará exactamente el mismo recorrido que tú.

Sin embargo, uno de los cambios más drásticos se dio en los Items (los que recoges en la pista y que sirven para atacar a tus rivales), pues estos han aumentado y se han hecho más poderosos, lo que te llevará a jugar ofensivamente. Por ejemplo, ahora además de obtener un caparazón rojo de esos que se dirigen automáticamente, podrás tomar un poder que te permita tener 3 de esos caparazones simultáneos, así que seguramente ya no será tanta presión ir en cuarto lugar pues con suerte puedes cambiar al primero sin mucho problema.



Pero eso no es todo, ya que algunos poderes como los caparazones y los plátanos los podrás accionar (sin necesariamente usarlas) y así liberar el cuadro de los Power-Ups y tomar otro mientras, así que imagínate: ¡Tener 2 poderes simultáneos!.





Para que comiences a temer por tu integridad física dentro del juego, te podemos anticipar que de los poderes más temidos vimos los 3 Caparazones verdes y rojos, el "Power-Up Mushroom" (que los puedes usar el número de veces que quieras por cierto tiempo), los 3 Mushrooms y las 5 cáscaras de Bananas (letales cuando se dejan las 5 en una curva).

Mario Kart tal vez no tenga los gráficos más impresionantes que se han utilizado hasta el momento para este sistema, pero hay que recordar que lo mismo pasó con el juego original. Otro punto importante de este título es que según se comentó en el pasado "Shoshinkai" este juego está programado utilizando un nuevo tipo de "Microcódigo" en el N64.



INFORMACION SUPERNESESARIA





He aquí un juego más de basketball para tu SNES. Esta vez la compañía detrás de esto es: Midway Sports, que trató de hacerle competencia a la serie de NBA JAM.



Lo primero que uno puede ver, es que se trata de un título muy parecido a NBA JAM. Puedes empujar a tus oponentes, pueden jugar 4 personas de manera simultánea, no hay reglas a excepción de faltas por consumo ilegal de tiempo, tienes la misma movilidad y el estilo de juego es el mismo.





Aquí puedes elegir: tu equipo preferido de la NBA y 2 jugadores con 24 posibles combinaciones. Cada personaje tiene sus habilidades, que a diferencia de la versiones de NBA JAM aquí sí son tomadas en cuenta a la hora de estar en el duelo. Para que quede más claro, si tu jugador no es bueno tirando, entoces le va a costar más trabajo anotar; en cambio en NBA JAM a pesar de que las estadísticas decían que el jugador era malo, anotaba frecuentemente.

Otra cosa interesante de este juego, es que tú puedes crear tus propios personajes (bastante locos, por cierto), ya que les puedes colocar cabezas de mutantes. Cuando creas al personaje, le das atributos de acuerdo a cierta cantidad de puntos que te dan. Ya que estás jugando con él, conforme vayas ganando partidos, obtendrás más puntos para tu personaje. Cuando éste haya ganado cierta cantidad de puntos, ya no podrá obtener más, esto es para no tener a un personaje con todas sus habilidades llenas.





El juego no cuenta con password. Esto no quiere decir que tienes que jugar todos los partidos seguidos para ver el final. Cuenta con batería, la cual se usa de una manera muy interesante. Cuando tú seleccionas a tu equipo, pones tus iniciales y



eliges un número que te va a servir como contraseña. Cada vez que juegues, tus resultados serán grabados y sólo aquel que tenga tu clave y tus iniciales podrá acceder a tu archivo. Todos los personajes que vayas creando se guardan en tu archivo y sólo tú podrás verlos.







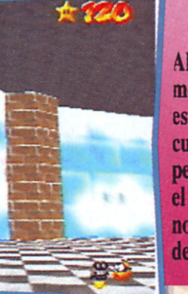
Como puedes ver, NBA HANG TIME a pesar de ser muy parecido a NBA JAM, tiene cosas nuevas bastante interesantes. Es un juego que maneja la batería para hacer que todo sea muy privado y confidencial. Si te gusta el basketball, tener tus propios personajes y que nadie pueda usarlos, pues... ¡qué esperas!



Continuamos con Super Mario 64... Y de lleno donde nos quedamos en el número anterior: El Course 11.

WET-DRY WORLD

COURSE 11



Al entrar al cuadro de esta escena, puedes modificar el nivel de agua que hay en la escena, esto es que si das un pequeño salto al entrar al cuadro, el nivel del agua estará en los más bajo, pero si lo haces con el salto que se ve en la foto, el nivel de agua estará en lo más alto (que normalmente no podrías hacerlo desde dentro de la escena), esto te ahorra tiempo.

SHOCKING ARROW LIFTS!

83



Normalmente para tomar la primera estrella de este curso, tendrías que activar el Switch que eleva el agua al nivel 4 y con ayuda de las tablas que flotan para alcanzar las plartaformas y de ahí avanzar por los bloques de flecha con los que llegas a la estrella, pero para facilitar el asunto mientras el nivel de agua esté en lo más bajo, colócate en la esquina que indica la foto (que es el Warp que te lleva a donde está el cañón), ahora déjate caer como se ve en la foto y abajo encontrarás el bloque que contiene la estrella 1, cuídate de las flamas que te lanza el enemigo que está junto a la estrella.



TOP O' THE TOWN

84





Para tomar esta estrella lo mejor es comenzar la escena con el nivel más alto, así que sube por donde está la rampa y elimina al enemigo (Chuckya), luego avanza por la tabla (utiliza la perspectiva que más te acomode), después cuídate del fuego y sin dudar, salta a la plataforma que está girando y de ahí a la otra pltaforma donde está un bloque amarillo que contiene la estrella 2.



SECRETS IN THE SHALLOWS & SKY

Tienes que tocar cinco puntos específicos para que aparezca la estrella 3 junto al Switch !.

Ahora empuja este cubo de metal que está tapando otro de los puntos.

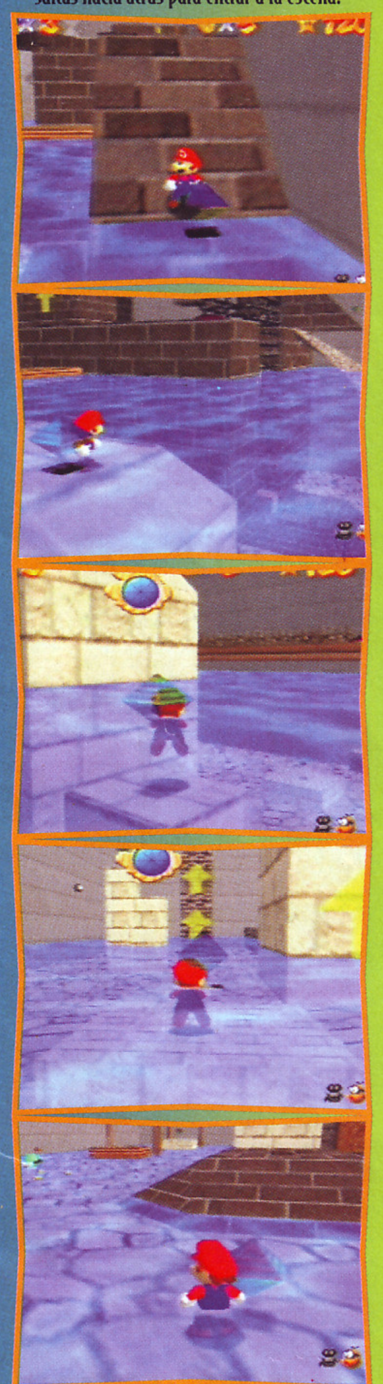


Empuja este cubo de metal para tocar uno de los puntos que está adentro.

Sigue empujando el cubo para que puedas alcanzar el bloque amarillo donde está otro de los puntos específicos.

85

Estos son los lugares donde están los Switch que activan los diferentes niveles del agua en la escena y recuerda que tienes uno más alto si corres y saltas hacia atrás para entrar a la escena.



EXPRESS ELEVATOR--HURRY UP!





Con esta estrella es necesario tener el nivel de agua en lo más bajo, entonces hay que romper el bloque que tapa la entrada a la torre de reja que encierra a la estrella 4, después puedes subir al segundo nivel fácilmente si arriba de la tabla cuadrada corres y ejecutas un salto hacia atrás; para subir al tercer nivel puedes ayudarte de los enemigos que te lanzan con una especie de pala o rebotando en la pared, activa el Switch!, sube por los escalones y toca la plataforma, de tal manera que en cuanto comience a bajar te dejes caer para ganarle y justo antes de caer presiona el botón B para suavizar tu caída, ahora rápidamente entra a la reja, puedes correr y saltar hacia atrás o rebotar en la pared para caer sobre la plataforma, así ésta te llevará a la estrella 4.

86

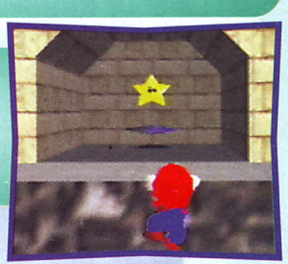
GO TO TOWN FOR RED COINS





Para esta estrella tienes que hablar con la bomba rosa y para llegar con ella, corre y ejecuta un salto hacia atrás (como se ve en la foto) para después entrar al cañón y lanzarte hasta caer dentro de la reja que está en la esquina contraria al cañón, ya ahí baja y avanza por el túnel hasta llegar a la ciudad hundida.

Esta estella aparece cuando tomas las 8 monedas rojas que están dentro de los bloques en esta parte de la escena.



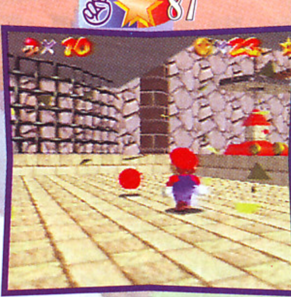
Para subirte en los muros que forman el centro, corre y salta hacia atrás, arriba hay dos bloques que contienen 1 moneda roja y para llegar al que se ve al fondo, puedes llegar desde el muro en donde estás o saltando de la punta de un árbol que está en la esquina del fondo para obtener la tercera moneda roja.

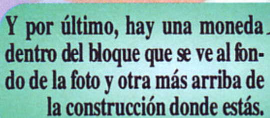
Después puedes subir rebotando entre los muros para alcanzar el techo de las casas, donde están otros dos bloques y donde hay una moneda roja.





87

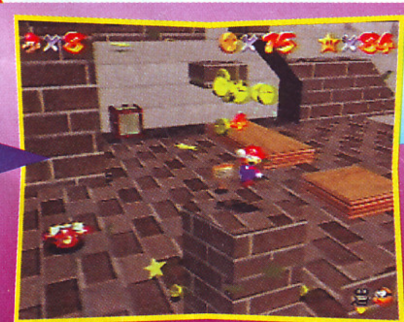




Para alcanzar este lugar rebotas entre la reja que se ve enfrente y la pared de la casa donde estás.

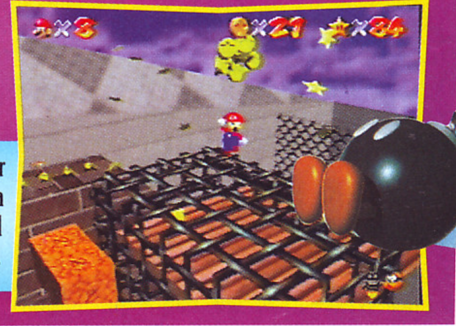


Y por último, hay una moneda dentro del bloque que se ve al fondo de la foto y otra más arriba de la construcción donde estás.



Sube en el lugar que indica la foto para poder tocar otro de los puntos específicos que están en el mismo lugar que el bloque amarillo.

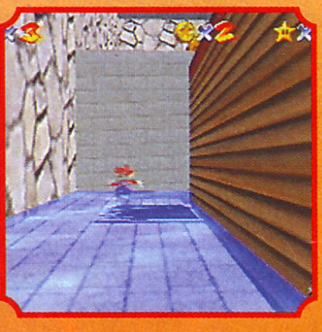
Después activa el Swich! para que subas por las escaleras que se forman y arriba de la estrella 4, el punto está en el mismo lugar que el bloque de monedas.



QUICK RACE THROUGH DOWNTOWN!



Para empezar tienes que entrar al mundo con un salto hacia atrás para que el agua esté a su máxima altura y así poder pasar a la otra parte de la escena como se ve en la foto, o también puedes llegar con ayuda del cañón. Después de avanzar por el túnel y llegar al otro lado de la escena, acciona el switch para bajar el nivel de agua, después toma la gorra del bloque azul y tienes dos opciones: una es ir hasta donde está el Switch! y accionarlo, luego dirígete a la esquina contraria donde hay una reja que puedes atravesar gracias a la gorra del bloque azul y aparecerá un bloque café donde te subes y te agachas (mantén presionado el botón Z) y después presiona el botón de salto para caer en la parte superior, de donde puedes seguir subiendo hasta alcanzar la sexta estrella.

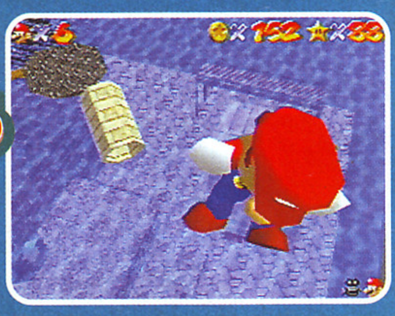






+100 COINS





12 Bloques justo en la base de la reja pegados a la pared (4).
6 Enemigos Skeeter (arañas).
30 Monedas azules (6) que aparecen al activar el switch.
10 Bloque amarillo que alcanzas empujando el bloque metálico.
3 Bloque amarillo que está por donde aparece la estrella 3.
5 Donde está el switch 3 que eleva el agua.
3 Bloque amarillo que alcanzas empujando el bloque metálico.
8 Alrededor de la columna que tiene un anuncio.
10 Bloque amarillo que está arriba de la columna que tiene un anuncio.
5 Cerca del switch que eleva el agua casi al máximo de altura.
5 Eliminando al enemigo Chuckya.
10 Bloque amarillo que está arriba de la estrella 4.

=107

En la ciudad

6 Enemigos Skeeter (arañas).
5 En el puente de madera en la parte superior.
8 Alrededor de la punta, en el centro.
5 Arriba de la casa que está junto a la estrella 6.
5 Arriba de la casa que está junto a los árboles.
16 Las 8 monedas rojas.

=45

152 Total

VIDAS EXTRAS



En el tubo que está en lo alto de la escena.
En un bloque amarillo entre dos árboles dentro de la ciudad hundida.
Al centro de la ciudad hundida, en la punta, como se ve en la foto.



TALL, TALL MOUNTAIN

SCALE THE MOUNTAIN

Esta es la estrella más sencilla de tomar, ya que está en la punta de la montaña, pero para llegar más fácil, puedes regresarte a donde comienzas y tomar la vida que está en la esquina y de ahí da un salto como se ve en la foto y así con ayuda de una corriente de aire (que apenas y se ve en la foto). Ya casi al llegar a la cima puedes dar un salto hacia atrás y saltar hacia donde está la estrella como se ve en la segunda foto y así ahorrarte una vuelta.



90

MYSTERY OF THE MONKEY CAGE





La segunda estrella está dentro de una jaula y para poder tomarla tienes que atrapar al mono que está en la punta de la montaña, es muy difícil agarrarlo, pero si te acercas gateando será más fácil atraparlo, así cuando lo liberas él se coloca sobre la jaula y libera a la estrella que va a caer por donde está el otro mono.





SCARY 'SHROOMS, RED COINS

Primero toma las cuatro monedas rojas que están sobre los hongos típicos de Mario y recuerda dejar el control al centro después de saltar, para que al caer Mario no se pase y se caiga (recuerda que hay un warp en uno de los hongos pequeños).





Un poco más adelante, están otras dos monedas subiendo por donde están los topos.

Las dos últimas monedas están un poco más arriba, por cierto aquí hay un hongo de vida extra.





La estrella aparece en un hongo justo al frente de donde tomas las últimas monedas y si quieres lucirte puedes saltar desde donde tomaste la octava moneda para caer justo en la estrella.



MYSTERIOUS MOUNTAINSIDE

Para llegar a la estrella 4 tienes que pasar por dentro de la montaña para lo cual tienes que subir casi hasta pasar la nube, enfrente de las monedas está un muro falso en donde tienes que saltar hacia él para entrar a la montaña.





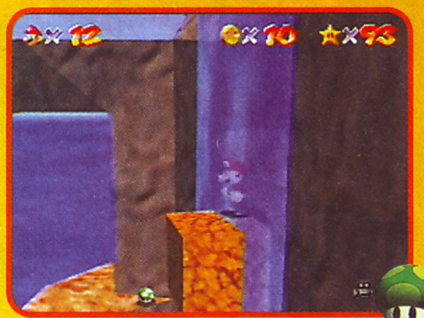
Ya dentro tienes que descender, pero cuidado al llegar a la desviación, para que continúes por la derecha (por el camino de madera).

Así sales justo donde está la estrella.



BREATHTAKING VIEW FROM BRIGE





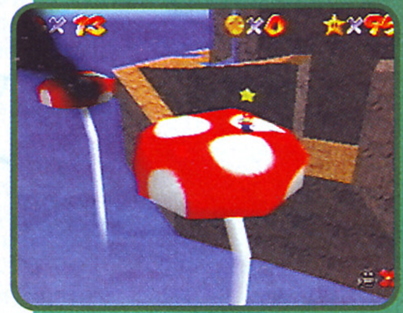
Ahora tienes que subir casi hasta lo más alto de la montaña (pero sin el atajo de dar un salto hacia atrás), activa el Switch ! y continúa avanzando hasta la cascada, salta hacia ella para caer en un bloque que aparece justo al frente de la estrella que está detrás de la cascada.



BLAST TO THE LONEYY MUSROOM







Para tomar esta estrella, primero tienes que hablar con la bomba rosa que está medio oculta entre el puente de madera y el primer mono (Ukkiki), para después utilizar el Warp y llegar al cañón o también puedes dar un salto largo hacia el hongo donde aparece la estrella 5 y de ahí con otro salto largo puedes llegar al camino que te lleva al cañón, después alinea la mira con la estrella y apunta con la altura que se ve en la foto para que toques la estrella y no te pases de largo.

95

Fuera de la Montaña

3 Goombas (3).
8 Círculo de monedas abajo.
5 Bloque saltarín.
3 Bob-omb (3).
5 Chuckya.
5 Sobre el puente de madera.
2 Fly Guy (enemigo rojo con hélice)
2 Bob-omb (2).
5 Colgándote.
3 Goombas (3).
5 A la entrada de la montaña.
3 Goombas (3).
5 Junto al Switch !
5 Frente a la cascada.
16 Monedas rojas (8).

=75

Dentro de la Montaña

1 Antes de comenzar a descender en la esquina detrás del muro.
15 Monedas Azules (3).
46 Al ir descendiendo.

=62
=137 Total

+100 COINS

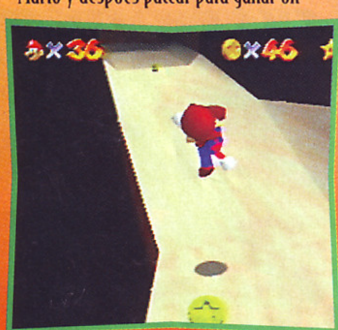
Para tomar en esta escena el máximo número de monedas, te recomendamos comenzar desde dentro de la montaña (recuerda que si te eliminan dentro de la montaña y entras de nuevo a la escena comienzas dentro de la montaña) y tomar las 62 monedas que están dentro, pero si no lo logras puedes entrar de nuevo, recuerda que cuando estés en el exterior de la montaña trata de lanzar las bombas hacia el muro para que no se te escape la moneda.



96

Jugada de experto

Cuando te vas deslizando y quieres regresar (por ejemplo para tomar una moneda que se te pasó) tienes que saltar y mover el Stick Direccional hacia la espalda de Mario y después patear para ganar un poco de distancia hacia atrás, esto lo repites una y otra vez para regresarte; sólo funciona mientras te estés deslizando sentado, porque si vas de pecho no se puede hacer esta jugada.





Vidas extras



Si eliminas 8 topos aparece un hongo extra, esto lo puedes hacer en los dos lugares que hay un grupo de topos en esta escena.

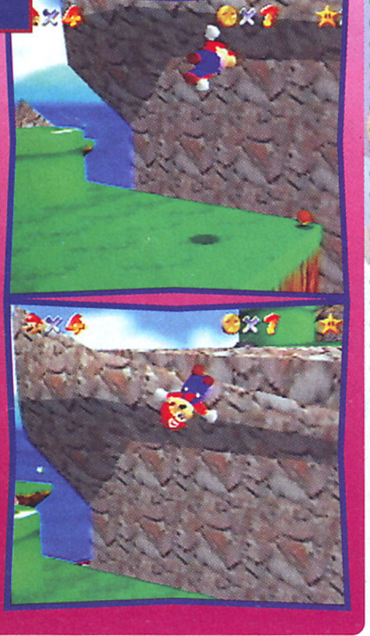
Tiny-Huge Island



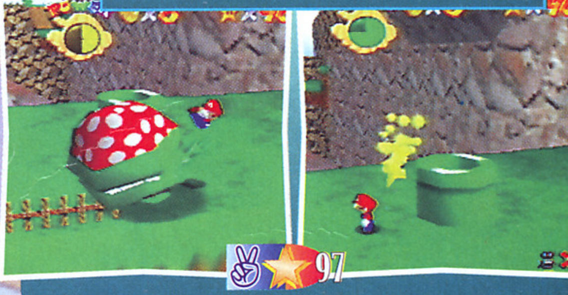
Course 13

Atajo

Para cualquier estrella (en el mundo gigante o el pequeño) hay un atajo muy útil entrando por el cuadro pequeño, ahora avanza hasta llegar donde está la primera Piranha Plant y elimínala, después puedes correr y ejecutar un salto hacia atrás para llegar al nivel de arriba, de ahí puedes llegar a cualquier parte de la isla en sus dos modalidades.



Pluck the Piranha Flower



97

Te recomiendo entrar a esta escena por el cuadro pequeño, al entrar dirígete a la izquierda y entra al tubo para cambiar al mundo gigante, ahora elimina a todas las Piranha Plant para que aparezca la primera estrella.

The Tip Top of the Huge Island

Nuevamente te recomiendo que entres a la escena por el cuadro pequeño y después subas más o menos a la mitad de la montaña y entres al tubo para pasar al mundo gigante, ahora continúa subiendo, pasa por la parte de madera y casi al llegar a la cima hay un bloque amarillo que si lo golpeas obtienes la segunda estrella.





98

REMATCH WITH KOOPA THE QUICK







Ahora es más fácil si entras en el cuadro pequeño para salir en el mundo pequeño y así llegar hasta el tubo que está arriba, entras y cambias al mundo gigante, ahora continúa tu camino hacia donde está Koopa The Quick para que juegues una carrera y si le ganas obtienes la tercera estrella, corta un poco de camino cruzando por donde está la reja y avanza ejecutando saltos largos (con el botón Z), pero si vas en el puente de madera y esta a punto de alcanzarte, no te quites del centro del camino, así te empujará y puedes llegar antes que él.

99

WIGGLER'S RED COINS





Y para no perder la costumbre, tienes que entrar por el cuadro pequeño, avanzar hasta la parte media de la montaña y entrar en el tubo para salir en el mundo gigante, sube otro poco como si fueras a la cima pero al pasar por el puente de madera colócate en donde está la quinta moneda (de izquierda a derecha) y de ahí déjate caer; así caes en el puente que te lleva a la entrada a la montaña, ya dentro puedes darte cuenta que todas las monedas están ahí, hay lugares donde tienes que dar doble salto para alcanzar la siguiente plataforma, si quieres alcanzar la reja superior colócate arriba del switch con el que sacas las monedas azules y ejecuta un doble salto, así puedes llegar fácilmente a donde está la vida y la última moneda roja para que aparezca la quinta estrella.





FIVE ITTY BITTY SECRETS





Para que aparezca la cuarta estrella, es necesario que entres en el cuadro pequeño, ahora hay que tocar cinco puntos clave (no necesariamente en un orden específico) hay uno en la punta de la montaña, otro está en el hueco de donde salen las esferas, uno más en lo que sería la entrada a la montaña, del otro lado





del muro de donde comienzas (justo donde está el hueco) y el último está en donde estaría el cañón cerca de la bomba rosa.



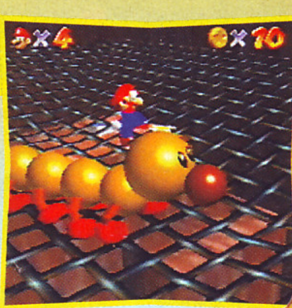


MAKE WIGGLER SQUIRM

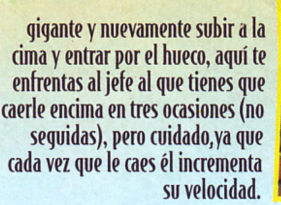




Después de cinco estrellas, ya sabes en qué cuadro tienes que entrar ¿o no?, en el mundo pequeño sube hasta la cima y cae con fuerza (Botón Z) sobre el centro, así creas el hueco que va ser tu entrada, pero ahora tienes que ir al tubo para cambiar al mundo



gigante y nuevamente subir a la cima y entrar por el hueco, aquí te enfrentas al jefe al que tienes que caerle encima en tres ocasiones (no seguidas), pero cuidado,ya que cada vez que le caes él incrementa su velocidad.



Mundo Gigante

15 (3)Goombas Gigantes (eliminándolos,cayendo fuerte con el botón Z).
5 Girando alrededor del tronco.
5 Girando alrededor del tronco al que llegas con ayuda del cañón.
5 Koopa.
2 Fly Guy.
5 Lakitu.
2 Monedas junto al muro que te dan una vida extra
5 Goomba Gigante (eliminándolo, cayendo fuerte con el botón Z).
2 Fly Guy.
10 (2) Goombas Gigantes (eliminándolos y cayendo fuerte con el botón Z) Cerca de donde aparece la estrella 3.
5 En el puente angosto de madera.
5 Por donde caen las esferas negras.
2 Fly Guy.
4 Cerca de donde salen las esferas negras.
10 (2) Goombas Gigantes (eliminándolos y cayendo fuerte con el botón Z) Cerca de donde aparece Koopa The Quick.
5 Goomba Gigante (eliminándolo y cayendo fuerte con el botón Z) Rumbo hacia la cima.
5 Chuckya.
5 En el puente de madera pasando a Chuchya.
5 Goomba Gigante (eliminándolo y cayendo fuerte con el botón Z) Junto al árbol al que llegas con ayuda del cañón.
5 Goomba Gigante (eliminándolo y cayendo fuerte con el botón Z) En el nivel inferior al árbol al que llegas con ayuda del cañón.
5 En el puente hacia el interior de la montaña.

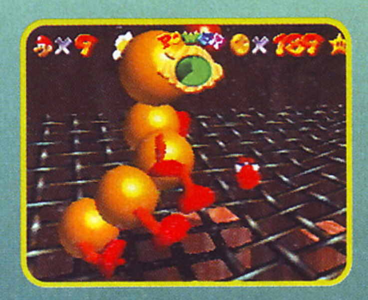
Dentro de la Montaña

16 (8) Monedas rojas.
10 Monedas azules.
10 (5) Piranha Plant gigantes (fuera de la montaña)
=148

Mundo Pequeño

1 Mini Piranha Plant.
1 Mini Goomba.
1 Moneda donde está el warp.
1 Mini Goomba junto de donde salen las esferas negras.
1 Mini Goomba arriba de donde salen las esferas negras
5 En el puente angosto de madera.
3 Monedas por donde está el Koopa.
1 Mini Goomba donde está el Koopa.
5 Koopa.
3 Monedas cerca de la esfera que lanza fuego.
1 Mini Goomba donde está la bomba rosa.
1 Mini Goomba pasando la bomba rosa.
3 Bloque amarillo.
2 Mini Goombas cerca del árbol.
2 Por donde caen las esferas negras.
2 Mini Goombas cerca del tubo.
10 Dentro de la montaña donde está el jefe (en el mundo gigante).
=42
191 Total





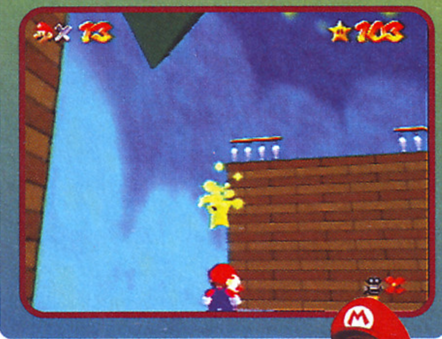
Para tomar el mayor número de monedas posible, es necesario tener mucho cuidado al saltar sobre los Goombas gigantes, así que lo mejor es que te les acerques corriendo, giras y ejecutas un salto hacia atrás para que antes de caer presiones el botón Z y así obtienes una moneda azul y con los Mini Goobas, tienes que cuidarte de que no se estrellen contra ti porque se destruyen y pierdes la moneda que obtienes al caerles encima, puedes tomar como base el orden en el que te damos donde están las monedas, pero puedes cambiarlo sin problemas.



CASTLE SECRET STAR

Ahora sólo tienes que subir por las escaleras del primer piso hasta llegar al Toad que está arriba y te dará una estrella de regalo.









CASTLE SECRET STAR CLOUD HOPPING FOR COINS







En esta escena (enfrente de donde está el course 15), si tomas las 8 monedas rojas obtienes una estrella extra que aparece justo donde comienzas, toma la gorra con alas y vuela hacia abajo, en la nube de la derecha hay otra moneda roja y en la plataforma rosa está la bomba del mismo color con la que tienes que hablar para que accione el cañón (en la columna verde sube y párate en la punta para obtener una vida extra), ahora con ayuda de éste lánzate apuntando justo al sol, así puedes alcanzar el otro cañón. Ya del otro cañón te puedes lanzar a lo más alto donde hay dos monedas rojas sobre una nube y otra en la de abajo (por donde están las cuerdas), de esta nube puedes llegar a la otra moneda que está dentro de una nube transparente y de paso puedes aterrizar en una nube que está detrás de donde comenzaste, ahí está la última moneda.





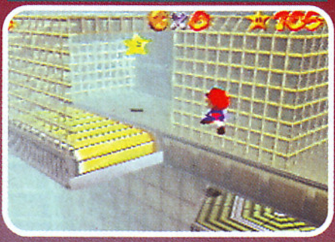
TICK TOCK CLOCK

LA VELOCIDAD DEL RELOJ



Dependiendo en qué momento entres a la escena, será la velocidad de los elementos como cubos y péndulos, es decir que si entras a una hora exacta, la maquinaria se detiene totalmente, alrededor de los 15 minutos el mecanismo se mueve lento, a los 30 se mueve irregularmente y a los 45 minutos se acelera, recuerda que lo importante es la manecilla larga o sea los minutos.

ROLL INTO THE CAGE



Esta estrella está dentro de una jaula que no tienes el más mínimo problema para tomarla, sólo sube por la orilla de la escena hasta encontrarla.


106

THE PIT AND THE PENDULUMS

La siguiente estrella se encuentra un poco más arriba, así que sube en la reja donde estaba la estrella uno y continúa subiendo hasta trepar por el tornillo, lo mejor para esta estrella es detener totalmente la maquinaria y para llegar a donde está la estrella puedes ejecutar un salto largo (utilizando el botón Z como se ve en la primera foto), después sólo vé por la estrella que está después de los péndulos, pero recuerda que el pasillo está separado, así que no te vayas a caer.

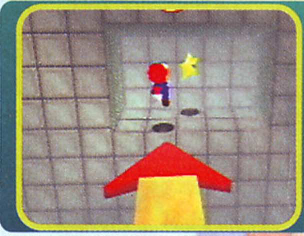



107



GET A HAND

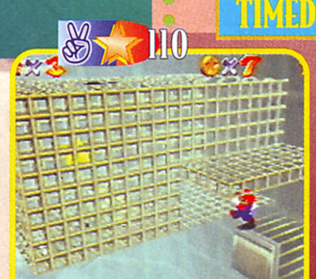

108



Para tomar esta estrella es necesario que se mueva el mecanismo del reloj, ahora tienes que subir hasta poco antes de la primera estrella (donde está la esfera que te lanza fuego) y espera a la flecha que está girando para subirte en ella y así llegues al hueco donde está la estrella 3, pero recuerda dar un salto no muy alto o rebotarás en la pared.

TIMED JUMPS ON MOVING BARS

110



Para tomar esta estrella es necesario que se mueva el mecanismo del reloj, ahora tienes que subir hasta poco antes de la primera estrella (donde está la esfera que te lanza fuego) y espera a la flecha que está girando para subirte en ella y así llegues al hueco donde está la estrella 3, pero recuerda dar un salto no muy alto o rebotarás en la pared.

Esta estrella puedes tomarla con el mecanismo en movimiento y se encuentra en lo más alto de esta escena, pero si quieres puedes llegar a ella sin necesidad de que el mecanismo se mueva, pero para lo cual te damos algunos consejos.

El primer problema está después de subir por el tornillo, pero la solución (a falta de movimiento en la plataforma que sube y baja) está en rebotar en la pared y así alcanzar la plataforma que está arriba, por cierto en los cubos que están arriba te recomendamos no subir en el primero, más bien rebotar en él para alcanzar el segundo. El gran problema es para llegar a la estrella, colócate debajo del Thwomp y con cuidado salta de tal forma que te pares sobre el bloque amarillo, de ahí ejecuta un salto hacia atrás (manteniendo presionado el botón Z)así alcanzas la parte superior pero si rompes el bloque amarillo no hay forma de subir, ejecuta un triple salto de tal forma que rebotes en la pared para alcanzar el lugar donde está el Thwomp, pero no dudes en subirte, porque si estás colgando al caer el Thwomp te tira, después sube en el Thwomp para alcanzar la estrella que está arriba.

STOMP ON THE THWOMP

109



STOP TIME FOR RED COINS



111

Con esta estrella es indispensable que la maquinaria no se mueva, ya que las monedas rojas que debes tomar están sobre plataformas (que si no están fijas no puedes subir a tomar las que están en lo más alto) y la estrella aparece en la orilla izquierda de las plataformas, salta para tomarla.

+100 COINS

Aquí debes tener cuidado con las caídas, si te es posible patea antes de caer o lánzate de frente para amortizar tu caída.

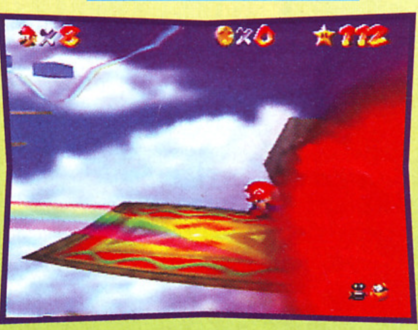

112

2 (2) Bob-omb.
10 Bloque amarillo.
16 (8) Monedas rojas
2 Sobre el primer cubo.
6 (2) Bloque amarillo.
5 Antes del tornillo.
6 (2) Bloque amarillo.
35 (7) Monedas azules.
3 Bloque amarillo (sobre la estrella 5)
10 Bloque amarillo.
3 Bloque amarillo.
10 Bloque amarillo (plataforma al centro de la escena cerca del Thwomp).
10 Bloque amarillo (debajo del Thwomp).
10 Bloque amarillo (en lo más alto de la escena).
=128

RAINBOW RIDE



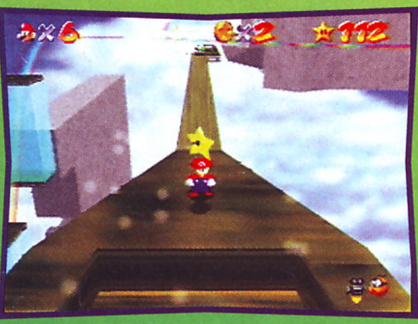
CRUISER CROSSING THE RAINBOW



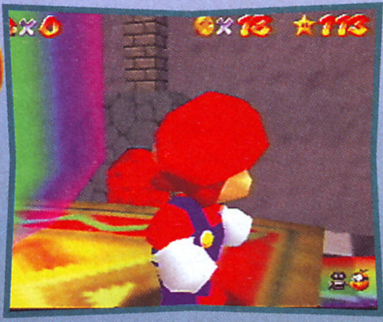
Esta estrella está en lo alto de la escena, sube en la alfombra, cuídate de la flama (agachándote) y al llegar donde se divide el camino, toma la alfombra de la derecha (la de la izquierda es el camino a la estrella 2) así llegas al barco donde está la primera estrella.

 113



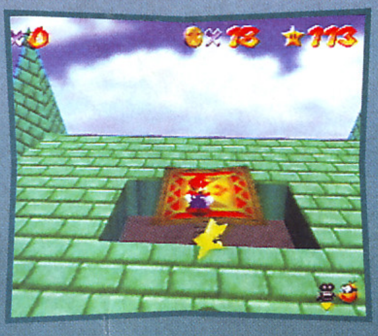


THE BIG HOUSE IN THE SKY





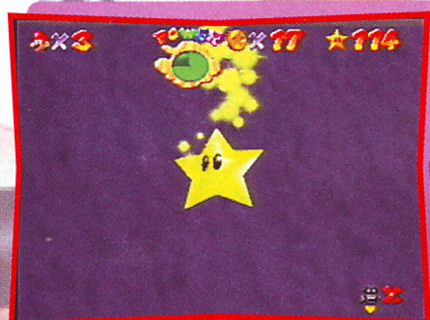
Ya sabes cómo subir, sólo que al dividirse el camino tomas hacia el castillo, al entrar colócate al frente de la alfombra para evitar que el fuego te toque, así llegas a la parte superior del castillo donde está una vida extra y la segunda estrella, recuerda que si pierdes contacto con la alfombra por mucho tiempo desaparece.

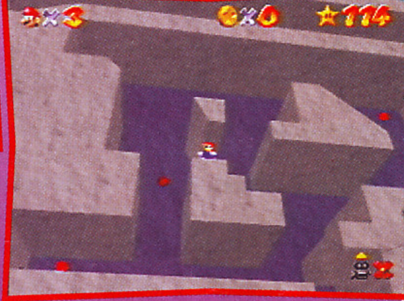


 114

COINS AMASSED IN A MAZE

 115





Después de pasar la primera alfombra sigue derecho hasta la especie de laberinto vertical, ahí tienes que tomar las 8 monedas rojas y así aparece la tercera estrella en la base del laberinto.

SWINGIN' IN THE BREEZE

 116





De donde comienzas, voltea y ejecuta un salto largo (presionando Z) hacia donde está la columna para ahorrarte un tramo del camino, luego continúa el por donde están las plataformas que se balancean hasta llegar a donde está la cuesta de madera, por donde tienes que subir hasta llegar a la estrella que se ve al fondo.



TRICKY TRIANGLES!

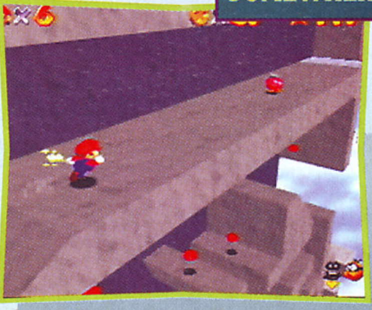




Es necesario que tomes la misma ruta hacia la estrella 4, pero en lugar de subir por los escalones de madera, sigue derecho hasta llegar a los triángulos, activa el Switch!, rápido colócate en la segunda pirámide y ejecuta un salto hacia atrás para caer en la pirámide superior y ahorrarte camino, continua rápido y encontrarás la quinta estrella en una plataforma arriba.



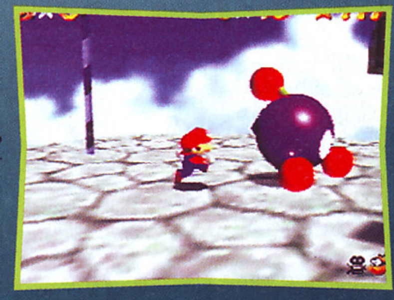
SOMEWHERE OVER THE RAINBOW





Aquí lo primero es hablar con la bomba rosa que está sobre el lugar donde están las monedas rojas y para llegar ahí, debes trepar por la orilla izquierda del laberinto, para esto tienes que rebotar entre las paredes hasta alcanzar la parte superior (esto lo puedes hacer antes de tomar la estrella 3), después ve otra vez hacia el barco con alas, sólo que ahora vas hacia la parte contraria de donde está la estrella 1, ahí está el cañón, entra en él y apunta justo al poste que se ve al fondo, después ajusta la altura de tal forma que la flecha de arriba de la mira apenas toque la parte de arriba del arcoiris, ahora lánzate y apenas te agarres de la columna, baja con cuidado para que el Chuckya no te agarre, tómalo tú por detrás para que saques la estrella 6 que está dentro del bloque amarillo.







+100 COINS

Es bueno que sigas nuestro orden, primero asegúrate de tomar las 6 monedas azules y elimina a Lakitu en un lugar seguro para que no se te vaya a ir una moneda al vacío, después, cuando termines de tomar las monedas, hacia la estrella dos te regresas con el warp que está en la orilla del balcón al frente de la flama.





8 Al frente del primer lanzallamas.
16 En las 4 plataformas juntas que están girando.
2 (2) Bob-omb.
30 (6) Monedas azules.
16 (8) Monedas rojas.
5 Lakitu.
2 Fly Guy.
5 Línea de monedas (hacia las estrellas 4 y 5).
5 Columna de monedas (hacia las estrellas 4 y 5).
4 En los bloques que caen tipo SMB3 (hacia las estrellas 4 y 5).
1 Goomba (hacia las estrellas 4 y 5).
5 Línea de monedas (hacia la estrella 4).
5 Línea de monedas (hacia la estrella 5).
1 Sobre un bloque (hacia las estrellas 1 y 2).
1 Flotando (hacia las estrellas 1 y 2).
5 Columna de monedas en los bloques que caen tipo SMB3 (hacia la estrella 2).
5 Línea de monedas en la mesa, dentro del castillo (hacia la estrella 2).
5 Línea de monedas sobre una plataforma (hacia la estrella 2).
5 Línea de monedas flotando (hacia la estrella 2).
8 En el barco con alas.
2 (2) Bob-omb en el barco con alas.
5 Lakitu en el barco con alas.
5 Chuckya.

TOTAL =146

BOWSER IN THE SKY



Aquí está la última estrella y para que aparezca hay que tomar las 8 monedas rojas, en la primera tienes que empujar el bloque para que te subas en él para alcanzar la moneda roja.





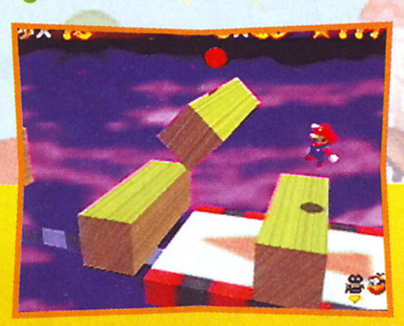
La segunda la encuentras en tu camino, junto a una de las plantas que lanzan fuego (por cierto, al fondo se ve la otra moneda roja).

Después de tomar la segunda moneda, avanza un poco, baja hacia la gran plataforma y sigue la línea de monedas, ya que en una orilla está oculta la tercera moneda roja.

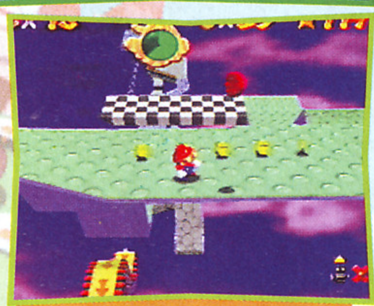


Puedes ahorrarte un tramo del camino, si al llegar a las primeras plataformas que giran ejecutas un salto hacia atrás (manteniendo presionado el botón Z) justo cuando estés en lo más alto y ¡listo! ya cortaste camino.





Para tomar la quinta moneda roja, necesitas ejecutar un doble salto en la primera tabla después de subirte en la plataforma que avanza automáticamente, pero calculando que no te vayas de largo hacia el vacío.

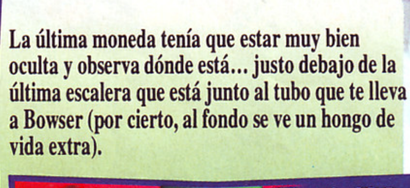


La cuarta moneda roja está entre los dos lanza-llamas que están en una curva donde subes y bajas.



La sexta moneda roja está oculta detrás de una punta por donde está una esfera que te lanza fuego en una plataforma giratoria.

La séptima te será más difícil no agarrarla, ya que está a tu paso hacia donde está el final de la escena.



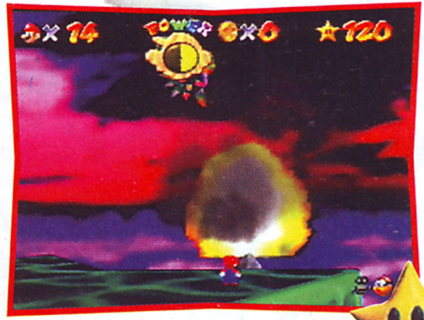
La última moneda tenía que estar muy bien oculta y observa dónde está... justo debajo de la última escalera que está junto al tubo que te lleva a Bowser (por cierto, al fondo se ve un hongo de vida extra).



La estrella aparece detrás del tubo por donde llegas con Bowser.

Contra Bowser puedes usar la misma técnica que en los encuentros anteriores, pero después de estrellarlo dos veces contra las bombas de la orilla, rápido corre y colócate detrás de él para tomarlo por la cola, ya que se enoja y hace caer parte del suelo, pero para esto tú ya lo agarras de la cola y lo lanzas contra las bombas una vez más para eliminarlo.

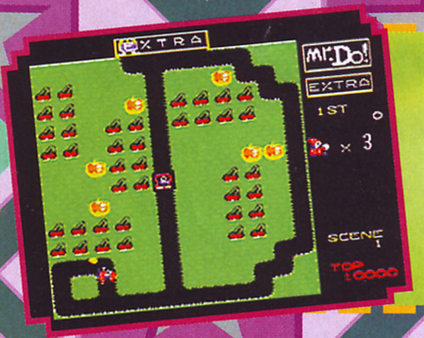




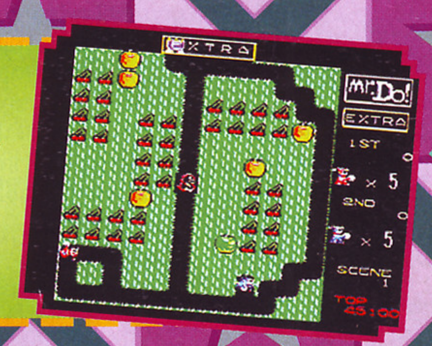
INFORMACION SUPERNESESARIA

Mr.Do!

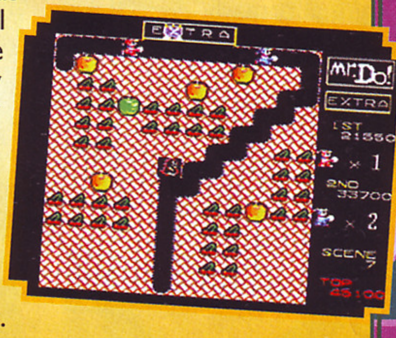
Nos regresamos en el tiempo a los 80's cuando el juego Mr.Do! se colocaba como uno de los mejores títulos de arcadia y ahora Imagineer, rescata este clásico del olvido para hacer una traslación al Super NES.



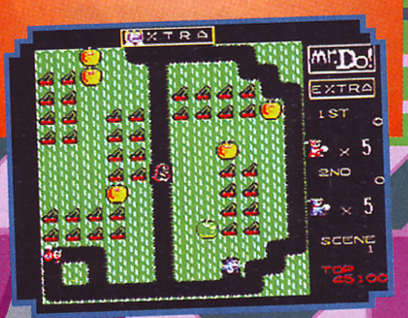
Este título cuenta con dos modos de juego **ORIGINAL MODE** que es la versión tal cual del juego de arcadia y **BATTLE MODE** con opción para dos jugadores alternados, además de que las gráficas mejoran un poco a la versión original.



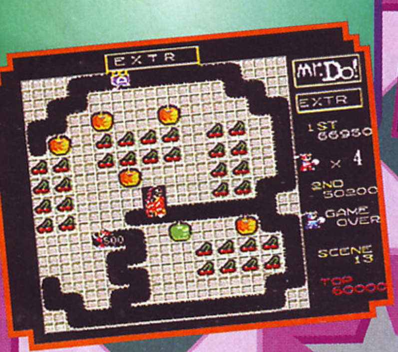
Y para los que no conocen este título ni de pasada, les daremos una breve explicación para que sepan de qué se trata. Tú controlas a un payaso que sólo se puede mover en cuatro posiciones arriba, abajo y hacia los lados (o sea que olvídate de las diagonales), el objetivo del juego es pasar a la siguiente escena y para lograrlo hay varias formas; puedes tomar todas las cerezas que hay en la pantalla, o eliminar a todos los enemigos, o también puedes pasar la escena si haces vida extra y si eres un suertudo tomando el diamante.

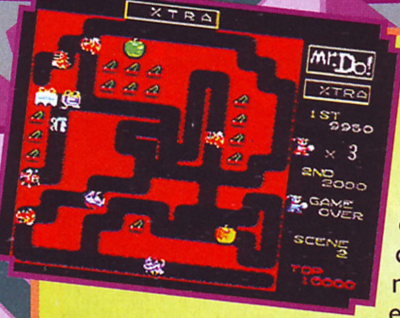


Los enemigos normales no pueden avanzar más que por la zona de negro (que es el camino), pero si hay una manzana a su paso, buscan otra ruta o bien, se pueden transformar para empujar la manzana o escavar y hacer su propio camino.

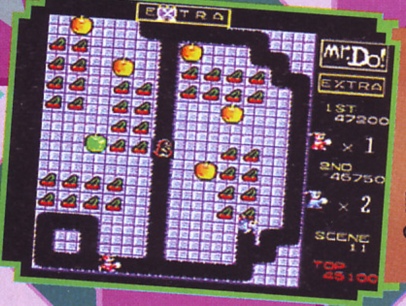


Si tomas un grupo de 8 cerezas rápido, sin titubear, obtienes 500 puntos extras.



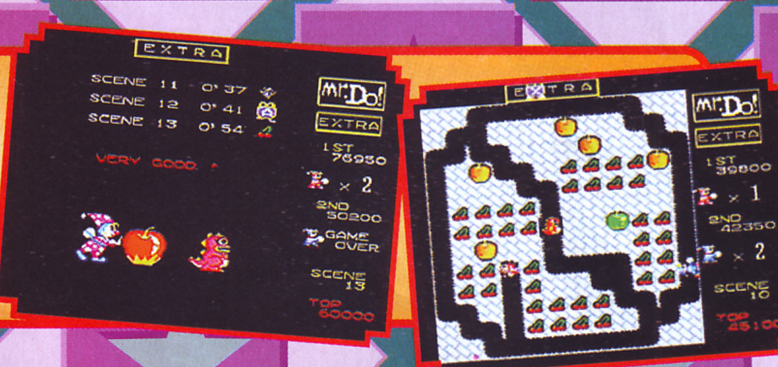


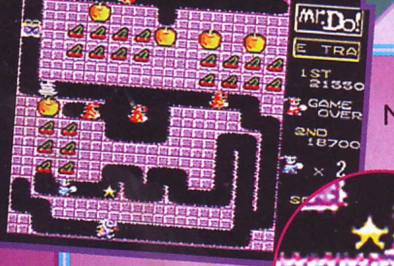
Los enemigos salen del centro de la pantalla uno por uno, hasta dejar al descubierto un ícono (el cual puedes tomar si la pantalla se torna roja) y sale el enemigo que tiene la letra, junto con cuatro enemigos extras que se mueven rápidamente y todos estos, al encontrarse con una manzana se la comen (lo bueno es que no pueden escavar) además los enemigos normales se mantienen inmóviles hasta que hayas eliminado al enemigo de la letra o a sus amigos come-manzanas.



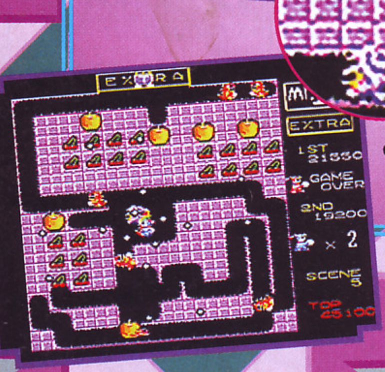
En **BATTLE MODE** la cosa cambia un poco, ya que juegan dos personas al mismo tiempo contra el CPU, obviamente esto tiene sus ventajas, pero también hay detalles que si no coordinas con tu compañero, serán desventajas. Como el hecho de que sólo puede existir un disparo en pantalla (es decir, que si un jugador dispara el otro no lo podrá hacer).

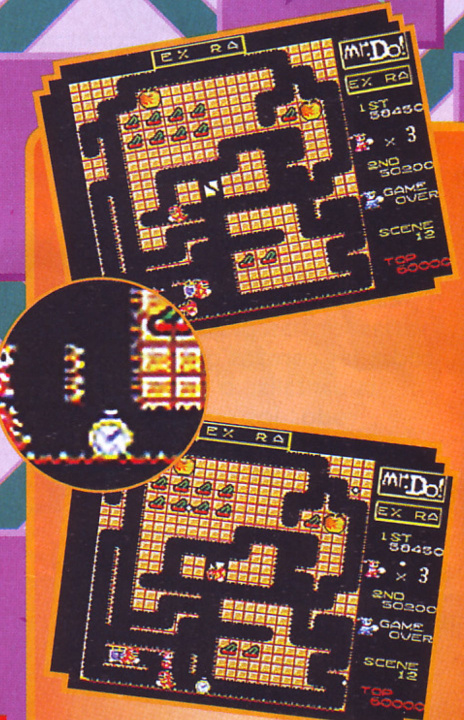
El juego cuenta sólo con 10 escenas y cada tres, aparece un display donde te da tus tiempos y el ícono que te indica en qué forma terminaste el nivel. La escena 11 es igual a la primera escena pero con diferente grabado.





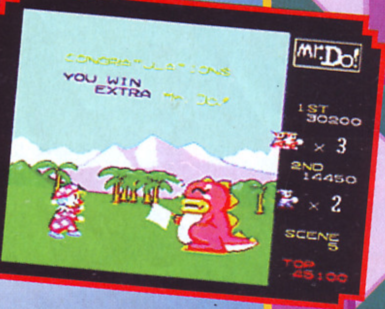
Mientras juegas en **BATTLE MODE**, puede aparecer una pequeña estrella, que al tomarla obtienes invisibilidad para poder acabar con todos, mientras estés flashando (claro que no es mucho tiempo).



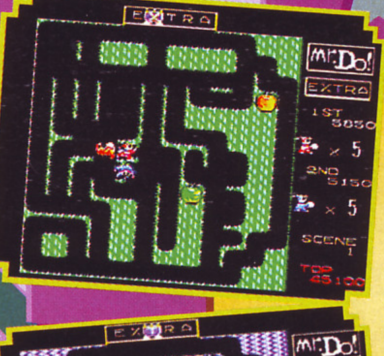


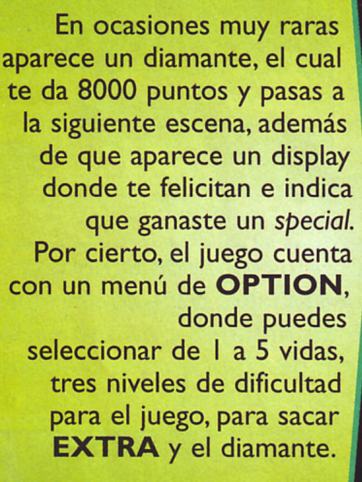
Si eliminas al enemigo de la letra, éste y todos los enemigos que salieron con él, se convierten en manzana y cuidado si estás debajo de alguno de ellos.

Cada vez que eliminas a ur enemigo de la letra, ésta (la letra) se cambia de color y cuando cambias toda la palabra EXTRA obtienes una vida extra.

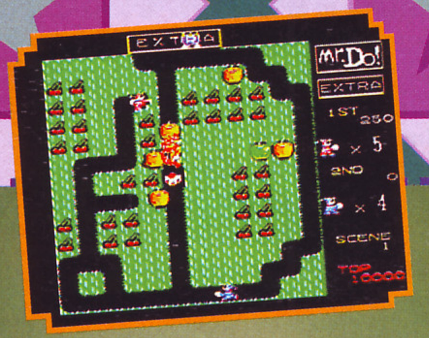


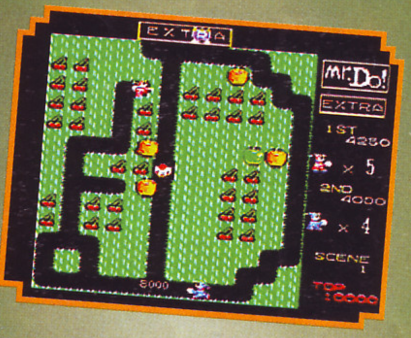
En BATTLE MODE puede aparecer un pequeño reloj que si lo tomas, inmoviliza a todos los enemigos por un momento, lo que te da oportunidad de eliminarlos sin problema alguno.





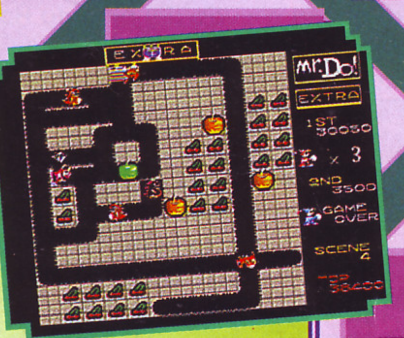
Si estás jugando en **BATTLE MODE** y eliminan a tu compañero, lo puedes salvar si antes de que desaparezca de la pantalla terminas la escena, así aparecerá en la siguiente escena sin que le hayan restado vida.

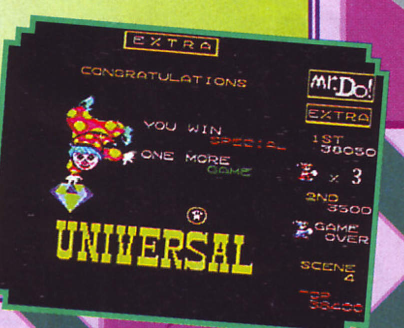


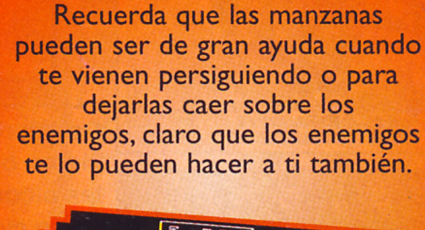


Utiliza las manzanas para cerrarles el paso a los enemigos como se ve en la primera foto, colocándolas en la orilla sin dejarlas caer y ya que hayan salido todos los enemigos, empuja la manzana de arriba para eliminarlos y hacer más puntos, pero no te tardes demasiado o los enemigos escavan y se escapan.

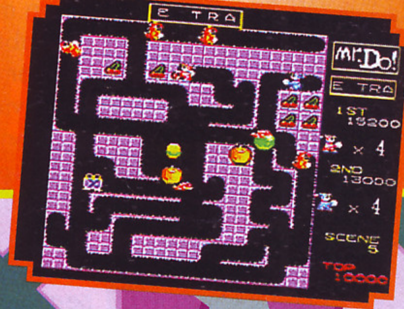
En ocasiones muy raras aparece un diamante, el cual te da 8000 puntos y pasas a la siguiente escena, además de que aparece un display donde te felicitan e indica que ganaste un *special*. Por cierto, el juego cuenta con un menú de **OPTION**, donde puedes seleccionar de 1 a 5 vidas, tres niveles de dificultad para el juego, para sacar **EXTRA** y el diamante.







Recuerda que las manzanas pueden ser de gran ayuda cuando te vienen persiguiendo o para dejarlas caer sobre los enemigos, claro que los enemigos te lo pueden hacer a ti también.





En **BATTLE MODE** debes tener cuidado al disparar y no lastimar a tu compañero, ya que si por error le llegas a dar, se queda inmóvil e indefenso por un momento.

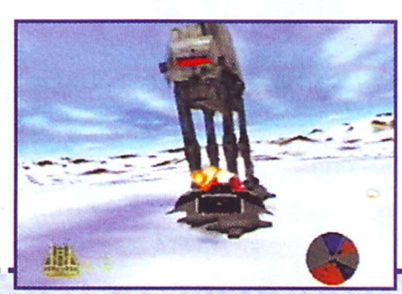
Este sin duda fue un excelente juego en su época, que hasta en un clásico se volvió, pero para las normas actuales no le modificaron mucho, tan solo el hecho de poder jugar dos personas simultáneas (detalle que le agrega mayor diversión) y que no se podía hacer en el juego original. Podría haber tenido pequeños cambios en los gráficos, tal vez con más escenas (o un editor de escenas) sería más atractivo, pero si eres fan de los clásicos, no te desanimes por estas palabras.



Con la reciente visita a Nintendo of America, pudimos conocer y jugar una versión más completa de este título que al principio parecía bueno, pero ahora tuvimos la oportunidad de ver que en realidad es excelente (de hecho más que excelente). La historia ya la mencionamos hace tiempo atrás en un númer o anterior, así que mejor veamos qué tiene este juegazo.



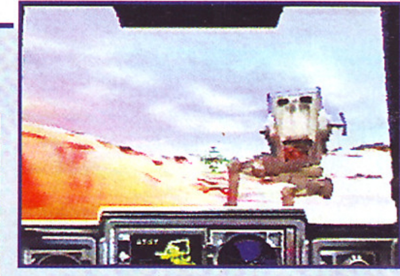
Al principio tendrás que defender los generadores que proporcionan la energía, para que el escudo del planeta Hoth se mantenga encendido. Deberás enfrentarte a las fuerzas imperiales (a bordo de tu nave) para derribar a los caminadores imperiales y a los androides exploradores que intentan a toda costa llegar al generador.



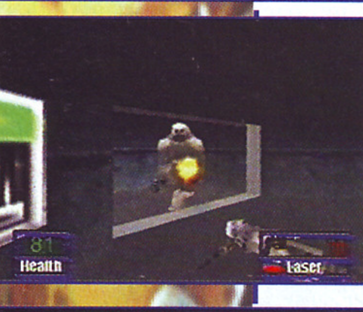


Puedes usar los rayos de la nave o tratar de enganchar a los caminadores utilizando los arpones y los cables. Pero ten cuidado de no acercarte demasiado, ya que podría ser fatal.





Desafortunadamente tus compañeros no hicieron bien su trabajo y las fuerzas imperiales alcanzaron el generador (sí, si las cosas salen mal, échale la culpa a aquéllos que no hablan bien tu idioma, o en este caso a tus compañeros).



Pues viendo la situación, tendrás que regresar por tu nave (Outrider) para salir huyendo antes de que sea demasiado tarde. Al ir avanzando por la base hacia el hangar, verás que las tropas de Vader ya han entrado, así que hay que eliminar a algunos soldados para conseguir tu objetivo. También puedes intentar encontrar algunos cuartos escondidos con armas más poderosas.

¡Hey! dile adiós al Capitán Solo.

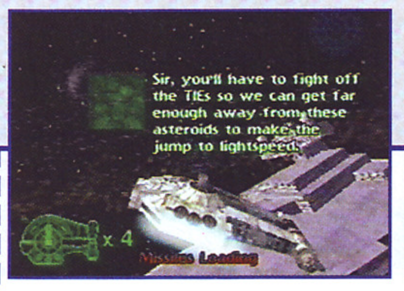




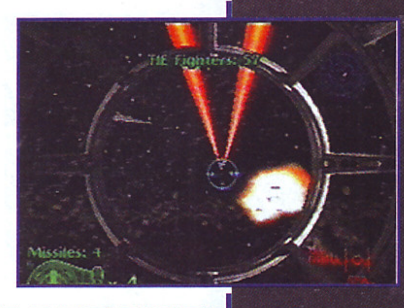




Al final de esta escena te espera algo muy movido, así que será mejor que tengas listos tus 5 sentidos.







Y ya afuera, las cosas no son color de rosa, son negras con café. Sí, los asteroides son cafesones y el espacio... pues es negro. Verás que mientras escapas, te siguen "cazas" del imperio que tendrás que eliminar para no convertirte en polvo cósmico.

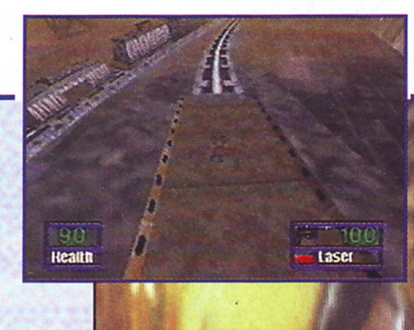




Bueno, y como la vida de un mercenario no es sólo escapar, Dash Rendar tiene que ir tras Boba Fett para recuperar el cuerpo de Han Solo (quién está encerrado en un bloque de gélida carbonita). Dash tiene que introducirse al centro de la planta tratadora de desechos y chatarra. Y qué mejor forma que usando el transportador de desechos. Esta escena está bastante entretenida y muy lucida, porque maneja perfectamente las cualidades del sistema. Mientras estuvimos jugando, no vimos que las cosas salieran de repente. Aquí tienes que ir de un carro a otro, ya que unos se van quedando atrás y otros tienen vidas y energía. Además hay que cuidarse de los robots que salen de carro a carro y de los obstáculos que hay a lo largo del camino. Esta, sin duda, es una de las mejores escenas (todas están excelentes, pero lo que es ésta y la de las coladeras no tienen má...s que súper detalles que las hacen increíbles).







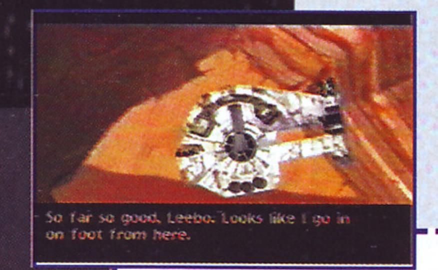




Al llegar al centro de este lugar, te encontrarás con un amigo que te perseguirá entre la chatarra. Una parte muy emocionante.













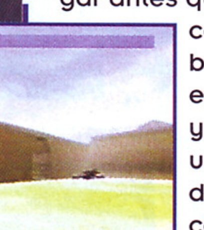
Pero hay que continuar tu búsqueda de Fett en otro lado. En este lugar vas a tener que burlar la vigilancia para introducirte en la base secreta donde Boba Fett espera por ti. Ir avanzando por estas partes, no es fácil, así que te espera un gran reto al otro lado del precipicio, entrar a otra parte de la base y encontrarte con Boba Fett. Conforme avances, tendrás más acción que culminará con el encuentro con Fett, quien cuenta también con un cohete, así que la acción será tanto en tierra como en aire. Y sí pensabas que las cosas iban a ser tan fáciles como buscar al caza - recompensas, eliminar a unos cuantos soldados y derrotar a Fett, pues estás muy equivocado, ya que te esperan un par de sorpresas. Una de ellas es un caminador imperial, la otra tendrás que averiguarla.

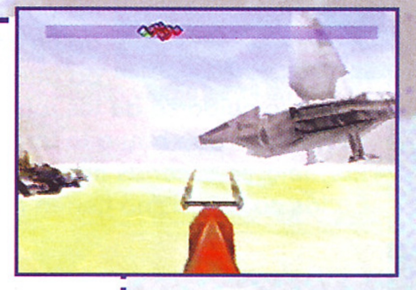






¿Y qué tal unas carreritas? El objetivo es llegar antes que los mercenarios al final del camino para evitar que ellos embosquen a Luke Skywalker. Esta escena está bastante entretenida, ya que tienes que ir montando una Speeder-bike (que es un tipo de aero-moto) mientras vas chocando contra los mercenarios para sacarlos del camino. La acción se desarrolla en el espacio-puerto de Mos Eisley y en el desierto, a las afueras de la ciudad. ¿Crees poder llegar a tiempo?







Jon Knoles es una de las personas responsables de la creación de este juego. Knoles trabajó anteriormente para Lucas Arts. durante cuatro años creando animaciones y arte para doce juegos, los cuales incluyeron los juegos basados en las dos primeras películas de Star Wars y Defenders of Dinatron City para el NES, Super Star Wars, Super Empire Strikes Back, Super Return of the Jedi e Indiana Jones Greatest Adventures para el Super NES como diseñador de arte y animador principal.

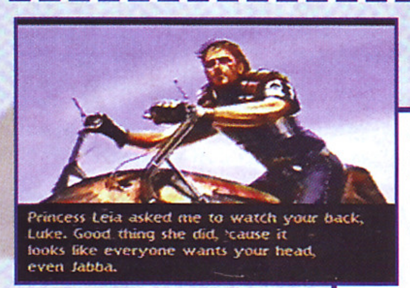


Tu trabajo no ha terminado, un mercenario no se va a conformar con defender una base y rescatar a 2 personas. También hay que causar desastres al emperador y qué mejor que introduciéndote en la base donde está Xizor. Primero, Dash tendrá que introducirse en la base para desactivar el campo gravitatorio y así poder "estacionar" la nave. Entrar a la base es una cosa y llegar a la súper computadora que controla el campo, es otra cosa totalmente diferente y emocionante. Habrá que pasar através de los dormitorios de los guardias, tendrás que evitar los rayos de las cápsulas vigías y también tendrás que llegar a lo más alto de una bodega que te conducirá a la sala de controles. Pero no sólo hay que eliminar a los soldados, no, hay que enfrentarse a:

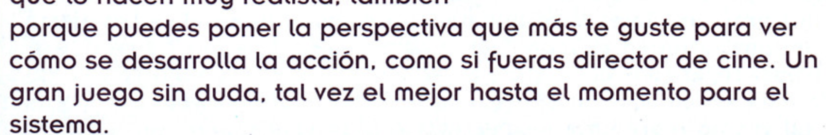


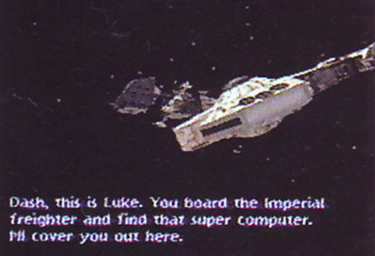
¿Sobrevivirás?

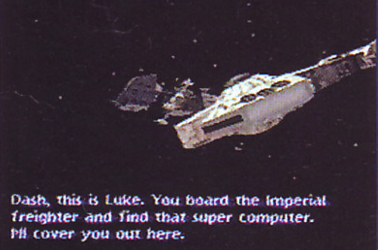
Y si quieres introducirte al palacio de Xizor, tendrás que ensuciarte un poco, debido a que vas a tener que darte un buen chapuzón en las verdosas aguas de las coladeras que están debajo del palacio. ¿Qué criaturas asecharán en estos hostiles lugares? ¿Qué otras sorpresas le aguardan a los rebeldes? Sólo jugando este formidable título, podrás saberlo.



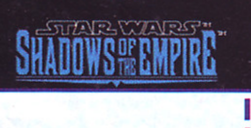
Shadows of the Empire es un gran juego que no puede faltar en tu colección. Los sonidos y la música están muy, muy bien. Es un juego muy parecido a una película, no sólo por los gráficos y el sonido que lo hacen muy realista, también porque puedes poner la perspectiva que más te guste para ver cómo se desarrolla la acción, como si fueras director de cine. Un gran juego sin duda, tal vez el mejor hasta el momento para el sistema.











Además de este juego, el Universo de Star Wars vuelve con un nuevo brío a las salas cinematográficas para celebrar su vigésimo aniversario: en Febrero.
se reestrenan las nuevas versiones de los antiguos filmes y se darán a conocer como Star Wars Trilogy Special Edition y de entre los arreglos que se les hicieron, incluyen algunos minutos extra del film que en las antiguas versiones fueron eliminados en la edición, como la clásica escena del encuentro de Han Solo y Jabba el Hutt en el hangar 49.

Esta es una sorpresa que hace bastante tiempo que estamos pr ometiendo, de la cual en esta edición solo te damos bastante información de última hora que nos trajimos del Shoshinkai Show y el Famicom Space World 96 (que a fin de cuentas es lo mismo, pero qué le vamos a hacer...) Básicamente este Reset es como un mini-reporte en el que incluiremos todos los juegos de N64 que se presentaron, así como los de GB (los de SNES que se mostraron, o ya salieron aquí o no los veremos en este continente seguramente, así que con esos nos podemos esperar). Para el siguiente mes tendremos un reporte súper completo con cosas que se comentaron oficialmente y que no quepan aquí, así como las cosas "extraoficiales" (que siempre se dicen sin querer por alguien bien enterado), además de que obviamente ampliaremos los datos que aquí presentamos.

Disk Drive



Tal como lo había prometido Nintendo, en este evento presentó el accesorio "Disk Drive", aunque por conveniencia propia no quisieron que esto fuera la "punta de lanza" del evento, pues aún se encuentra en desarrollo este equipo y sólo algunas de sus múltiples cualidades fueron mostradas, por ejemplo: la primera de ellas fue la velocidad de transferencia de datos que es de .79 MB/sec y para ese ejemplo pudimos ver a una persona de Nintendo que tenía una versión del juego Super Mario 64 en disco, esto sólo fue para mostrar el tiempo de acceso al juego el cual es extraordinariamente inferior a lo que le toma a un CDROM transferir los datos a la memoria RAM de computadoras y sistemas (como ejemplo te podemos decir que el cargar una escena le toma 3 segundos al DD desde que entras al cuadro hasta que comienzas a jugar), este periférico se pretende que esté listo hasta mediados de este año y se dice que todavía van a trabajar en incrementar la velocidad de transferencia de datos.



De este mismo sistema, se dice que se podrá usar en conjunto con un cartucho, lo cual servirá para extender la capacidad de un juego que haya salido en cartucho (inclusive se mencionó que uno de los primeros juegos que se podrá extender de esta forma será el título de Star Fox), pero además (y como lo pudimos ver con nuestros propios ojos) los juegos podrán venir en discos lo cual es más barato a la hora de producirlos.

Otra de las cosas que se mostraron como proyecto para este accesorio es una cámara digital, la cual como con todas, podrás tomar fotos, pero lo mejor del caso es que estas fotos las podrás meter dentro del sistema y con la capacidad que tiene para grabar datos las podrás grabar en algún disco con diferentes motivos.

Otro accesorio que se mostró y aunque tal vez no represente mucho al principio es el llamado "Jolting Pack" el cual es como un Controller Pack y se conecta en el mismo puerto (que por cierto, ya no es sólo para el "battery pack"), pero éste sirve para hacer vibrar el control en momentos que los programadores determinarán, así como la intensidad. Los ejemplos que se mostraron en el Show fueron con el juego Star Fox 64 en donde al ser golpeado, el control entraba en acción y con el juego Blastcorps vibra al destruir un edificio. En el próximo número te diremos por qué decimos que tal vez no represente mucho para ti al principio, pero que sin duda, es muy importante.



También en este evento hubo un panel de discusión donde se trataron varios puntos importantes sobre el futuro de los videojuegos y el N64. Este panel estuvo compuesto por personalidades como el señor Genyo Takeda (una de las personas más importantes en el desarrollo de Hardware para Nintendo, a cargo del proyecto del N64), Shigeru Miyamoto (quien no lo conozca seguramente es la primera vez que compra esta revista), Jun Fujimoto (de Seta, compañía que tiene planeados varios juegos para este año), Satori Iwata (de Hal Laboratories) y Katsuya Nagae (director del juego Perfect Striker, de Konami). Todas estas personalidades hablaron de sus experiencias al trabajar con el N64 y también se habló de los planes que se tienen a futuro y sobre todo que el N64, al igual que el SNES en su tiempo, es una máquina creada para que pueda ir evolucionando al ritmo vertiginoso de la tecnología y eso quedó muy claro cuando se dieron muchos ejemplos de lo que puede hacer este sistema ahora y lo que podrás hacer en conjunto con sus periféricos en el futuro.

Por muy extraños motivos, Nintendo sólo presentó 3 juegos de sus equipos productores, sin embargo mostró una cantidad bastante considerable de juegos en un video; ahora te presentaremos los adelantos de los títulos que jugamos y vimos en el evento.

Mario Kart 64



Ya en el artículo de nuestra portada hablamos bastante de este juego, pero de cualquier forma te repetimos que es un excelente título, es para hasta 4 jugadores simultáneos y estará disponible próximamente; realmente te recomendamos no perdértelo.

Blastdozer



Este es el nombre que recibirá este juego en Japón, pero como lo hemos dicho, se llamará Blast-corps y la noticia más importante al respecto, es que ahora será compatible con el Jolting Pack al igual que Star Fox 64. Del juego te podemos decir que se sigue tratando de lo mismo (destruir edificios para permitir que pase un camión sin frenos) pero ahora le han incluído más vehículos al juego, para así tener más opciones al destrozar edificios, además de que ya tiene un poco más de acción.





Este es, junto con Mario Kart 64 y el juego de Soccer de Konami de lo mejor que se vio en el evento y eso que de los 3 mencionados, a este todavía le faltan algunos meses de desarrollo. El juego como es de esperarse, presenta una gran cantidad de mejorías no sólo en gráficos que es lo que se puede notar a primera vista, sino que el juego tiene muchas cosas que hubieras deseado que tuviera el primero, como mejor control, más movimientos para tu nave así como más armas, gráficos más impresionantes y sobre todo nuevos enemigos. Lo más interesante de este juego es que ahora podrán jugar hasta 4 personas simultáneas en un modo especial de batalla, nosotros pudimos jugar un poco en este modo y nos pareció bastante divertido, pero no es todo lo que tiene... lo demás te lo diremos en el siguiente número.



The Legend of Zelda 64

Este título se dice que será de los primeros (si no es que el primero) de los disponibles para el DD y realmente es impresionante verlo en acción, sobre todo cuando lo comparas con aquel primer demo que se vio hace un año en la presentación del N64. Quizá lo mejor que se pudo ver del muy corto demo disponible, es el uso de la luz que se tiene, los movimientos del personaje y sobre todo las diferentes "tomas de cámara" que se presentan dentro del juego lo cual lo hacen ver increíble. ¿No te mueres ya de ganas por jugarlo?



Yoshi Island 64





Otro juego de esos que parece que todavía van a tardar. Si ya deseas otro de los extraordinarios juegos de 2D tipo Mario, la gente de Nintendo ya se encuentra trabajando en la secuela de este juego para el N64. Los gráficos de este título siguen siendo de estilo caricatura, pero esta vez han sido generados por computadoras SGI. Lo que se mostró de este juego también fue muy poco pero es suficiente para ver que va a estar bastante bien en cuanto a efectos y gráficos.



Kirby's Air Ride



Básicamente se mantiene la misma idea que se ha tenido de este juego desde el E3, la diferencia es que ahora tenemos mejores gráficos y un nuevo look para Kirby. Se espera que este título esté listo para la primera mitad del 97, en este continente.



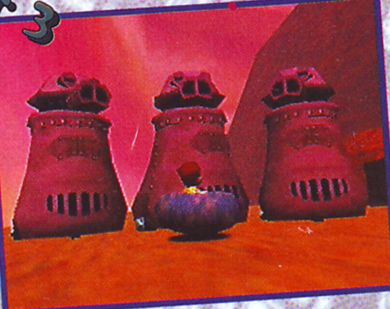
Golden Eye 007



Otro previo más de este juego. Según nos comentaron la gente de Rare, uno de los puntos más interesantes de Golden Eye es el excelente trabajo de "Motion Capture" de todos los enemigos, además de la complejidad de los niveles.
Esperemos que en realidad sí estén trabajando duro en este juego, pues tendrán muy seria competencia con el juego de Turok, el cual ya comentamos que es muy bueno.



Mother 3



El juego de Mother 2 es el que conocimos como Earthbound para SNES en América. Este juego es un excelente RPG, pero tal como se anunció en el Shoshinkai no hay planes de sacarlo de este lado del Pacífico.



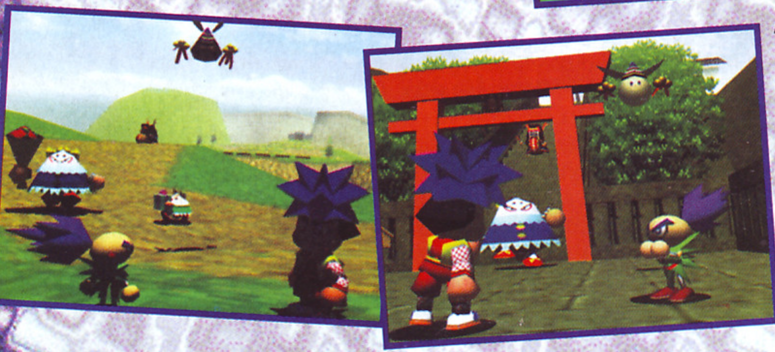
De los licenciatarios también había cosas bastante interesantes para el N64, ¿Quieres saber como cuáles?

Konami tuvo bastante asistencia en su Stand, en particular fueron dos juegos los que llamaron la atención de la gente que estuvo ahí, el primero es el de "J-League Perfect Striker" del cual ya hemos dicho muchas veces (y lo seguimos repitiendo) que es la secuela de los International Super Star Soccer... para el SNES.



Este juego es bastante bueno, pues tiene una gran variedad de jugadas, los personajes son todos en 3-D lo que permite que el juego lo puedas ver desde cualquier punto y sobre todo la movilidad es excelente. Para el siguiente número tendremos más información sobre este juego, que fue de los que más llamó la atención fuera del Stand de Nintendo.





Además de eso, también estuvieron pasando un video del juego de "Gambare Goemon" (hay que recordar que este juego salió hace tiempo para el SNES con el nombre de Legend of the Mystical Ninja). En realidad fueron sólo un par de imágenes reales del juego las que pudimos ver y casi todo era un demo hecho en computadoras SGI, pero después de ver el trabajo que realizaron con "Perfect Striker" no dudamos que las imágenes originales no vayan a cambiar mucho con las del demo... o a lo mejor sí cambian, pero para mejorar.

Aparte de estos juegos, Konami también mostró uno de Mahjan y otro de Baseball, de los cuales hablaremos más a fondo en el siguiente número.

Otro de los juegos interesantes que vimos fue el título de Turok en el Stand de Acclaim. Este juego realmente presenta bastantes mejorías de lo que se había presentado en anteriores eventos y habíamos comentado en la revista. Algo que viene rápidamente a nuestra mente al recordar este juego, es que es bastante largo, ya que hay que explorar una gran



cantidad de mundos, además (y tal como lo prometió la gente de Iguana) este título maneja un nuevo tipo de inteligencia artificial para los enemigos los cuales no sólo te atacan de una forma nunca antes vista en este tipo de juegos, sino que se podría decir que tiene su "propia voluntad" y nunca sabrás a quién van a atacar y cuándo o cómo lo van a hacer.

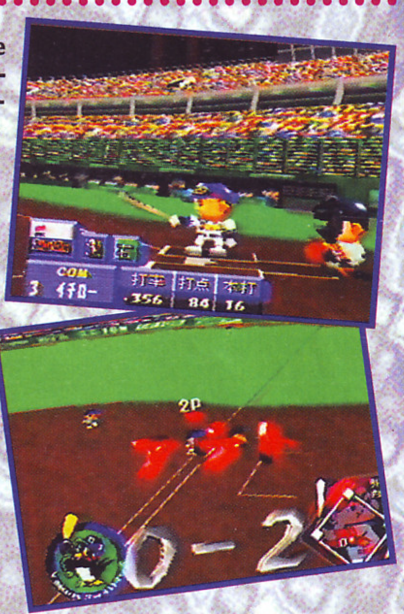


Seta presentó varios juegos para el N64, (de ellos ya habíamos hablado anteriormente) pero lo bueno es que ahora sí los pudimos jugar y te podremos decir qué onda con estos títulos. Para empezar vamos con el juego de Rev Limit, es título tiene excelentes gráficos y efectos, pero por desgracia el control es muy de simulador. El juego de Wild Choppers está bastante interesante y tiene buena acción, pero al igual que con Turok, tendrás que pasarte un buen rato tratando de acostumbrarte al control.

Seta también tenía un juego de Mahjan, el cual se tiene planeado que se pueda conectar con otro cartucho mediante un Modem el cual vendrá dentro del mismo cartucho, también ellos mostraron un juego de Golf que ya debe estar en el mercado japonés por estos días y que como mencionamos en su ocasión, es bastante impresionante en cuanto a gráficos, pero aprovecha el potencial del sistema para hacerlo un simulador de un campo de Golf muy famoso y reproducirlo a la perfección, este juego se llama St.Andrews Power Golf.



Imagineer es otra de las compañías que tiene planeado lanzar varios juegos para el N64 este año, por ejemplo tenemos que ellos lanzarán lo que será el primer juego de Aventura / RPG para este sistema en gráficos 3D, este juego se llama Eltale y en él conduces a un muchacho que debe explorar un inmenso mundo lleno de trampas, peligros y acertijos por resolver. Este juego se ve bastante bien y promete mucho. Otros juegos son el Pro-Baseball King el cual tiene gráficos tipo "deformados" (y ya habíamos hablado anteriormente de él); el otro título de deportes es el de J-League Dynamite Soccer 64 (el cual, a decir verdad, no tiene nada que hacer comparándolo con el de Konami). A diferencia del juego de Soccer, un juego de carreras que mostraron con el nombre provisional de "Multi Racing Championship" es bastante bueno y promete mucho, una vez que esté terminado.



Otros de los juegos que se presentaron en el evento y que veremos con mayor detalle en el siguiente número son:



Mission Impossible

De este juego ya se mostraron (¡por fin!) imágenes reales para el N64. Se ve bastante bien y se tiene planeado que sea un título de aventura-investigación.



Pro-Wrestling Game



Junto con Dual Heroes, este será de los primeros juegos que sacará Hudson para el N64. Las "llaves" se ven bien, aunque a los personajes les falta trabajo (obviamente por estar todavía en desarrollo).

Blade and Barrel

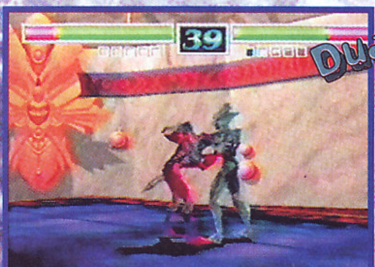


Un juego con una témática sencilla pero a la vez divertida: dispararle y destruir todo lo que se mueva (y a veces hasta a lo que no se mueve



Hexen

Este título está basado en el popular juego de computadora. Básicamente se ve que va a estar bueno, lo mejor es su modo para 4 jugadores simultáneos.



Dual Heroes

Aún en desarrollo. En realidad esperábamos ver más de este juego aparte de los 2 personajes que ya te habíamos enseñado.



Go! Go! Trouble Makers

Enix se encuentra trabajando en un juego de acción con excelentes gráficos en 2D y 3D.



Como dijimos, lo anterior sólo fue un avance por cuestión de tiempo, pero para el siguiente número te tendremos un reporte súper completo como siempre procuramos hacerlo con más información de los juegos que se presentaron, así como algunos datos extras que pudimos escuchar por ahí y que son bastante interesantes... o sea que no te pierdas el próximo número y... ¡dile a tus amigos que también lo compren, para que no tengas que estar explicándoles a cada rato!



TIPS de

Aquí estamos de nuevo con más tips de este juego que pronto se convertirá en un clásico.

KIRBY SUPER STAR

de

Y como lo prometimos, ahora veremos dónde están todos los poderes:

MILKYWAY WISHES

La acción se desarrolla en los 7 planetas vecinos a Dream Land, los cuales te mostramos en el mapa.

FLORIA

Este planeta presenta las 4 estaciones del tiempo con sólo cambiar de una puerta a otra, así que vamos a hablar de Primavera, Verano, Otoño e Invierno para referirnos a las diferentes partes del nivel.

Al comenzar el nivel vé hacia la puerta que está a la derecha y entra en ella 3 veces para llegar a Invierno. Ahora, hacia tu izquierda (hasta el fondo) hay una puerta que contiene el poder de Ice.

Regresa a la puerta por donde entraste a Invierno y métete en ella 3 veces para que llegues a Otoño. Aquí vé hacia la derecha y al pasar sobre el árbol a la derecha hay otra puerta. Al entrar en ella, regresas a Invierno y abajo hay otra puerta que te lleva al cuarto donde está el poder. Para abrirte paso a esta puerta, utiliza el Ice para romper el hielo.



CUTTER

Al salir del cuarto donde conseguiste el Fighter, avanza hacia la derecha y ábrete camino por la cascada congelada y métete en la segunda puerta que está más adelante (la que está junto al árbol cortado) 2 veces para llegar a Verano. Ahora a tu izquierda, luego verás la puerta que te lleva al 3er. poder.

SWORD

Continúa tu camino y al llegar a esta parte, en el último piso antes de llegar al agua, hay una puerta que llevará a otro lugar de este nivel. Entra en ella y al llegar hasta la derecha del cuarto tendrás que perforar el suelo para poder ir hacia la izquierda, derrotar al tipo de las manos verdes y obtener el poder.

AQUALISS

PARASOL

Al comenzar en este planeta entra en la puerta que está junto a ti. Ahí vé hacia la derecha y al llegar aquí destruye el bloque bomba, continúa tu camino y sube a la superficie para destruir este otro bloque bomba que destruye a la palmera que estaba ocultando la entrada al cuarto donde está el poder.

BEAM

En esta parte, baja por el hueco de la derecha. Ahora al llegar a la bifurcación, vé hacia donde está el tomate y baja. En la siguiente bifurcación vé hacia la derecha y hacia arriba para conseguir el poder.

Para salir de esta parte, necesitas (desde el principio) nadar hacia la derecha y hacia abajo siempre. Cuando ya no puedas seguir bajando, vé hacia arriba y a la derecha una vez, ignora el siguiente pasaje hacia abajo y luego continúa bajando a la derecha para subir posteriormente y llegar al final.

SKY HIGH

JET

Al comenzar el nivel, después de entrar por la puerta de entrada camina (o corre) hacia la derecha hasta llegar aquí. Rompe el bloque de estrella (puedes usar a tu compañero como trampolín) y al subir por el conducto que liberas, entrarás al cuarto donde está el Jet.






WHEEL

Al salir del cuarto donde estaba el Jet, hacia tu derecha, verás una mecha. Actívala usando el escape del Jet y apúrate al llegar al cañón usando el Turbo del Jet para eliminar a los Chillies que están estorbando. Al salir disparado, llegarás al cuarto donde el poder Wheel te espera.



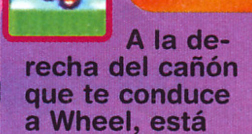


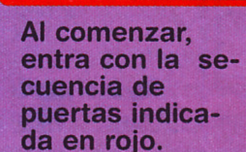





WING

A la derecha del cañón que te conduce a Wheel, está una puerta que te lleva a una especie de laberinto de puertas.



Al comenzar, entra con la secuencia de puertas indicada en rojo.





Para encontrar la salida, la secuencia es: Derecha, Centro, Derecha, Centro desde el inicio de esta parte y Derecha, Derecha, Centro desde el poder.

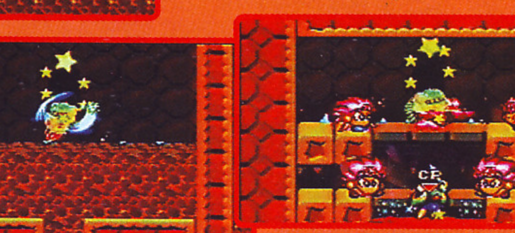


HOT BEAT

FIRE



Al comenzar, vé hacia la derecha hasta el fondo, sube y a tu izquierda hay un cañón. Usalo para llegar hasta el otro extremo y subir. A tu derecha hay un Super que necesitas comer para regresar al cañón. Antes de llegar a éste, hay un bloque con bomba que tienes que romper. Ahora sube por donde estaba el bloque y encontrarás una puerta, allí adentro (hasta arriba) hay una puerta que te conducirá al poder.



Continua en la próxima edición...

GAME VISTAZO A:



Esta vez nos toca analizar un juego que es la adaptación de uno de SNES: Pinocchio. Es una historia de Disney que muchos de nosotros ya conocemos (y otros tantos conocen hasta "la verdadera historia" por boca de alguien), así que mejor pasemos directo al análisis.

El objetivo del juego es que tú, manejando a Pinocho, llegues a ser un niño de verdad. Para esto tendrás que probar que eres sincero, valiente y no egoista. Estas 3 cualidades vas a tener que conseguirlas a lo largo de todo el juego con la ayuda de Pepe Grillo que hace la función de tu conciencia.

Como Pinocchio quiere ser un niño de verdad y los niños deben ir a la escuela para aprender (¡qué cuentos!) y llegar a ser profesionales el día de mañana (eso dicen, pero viendo a Ryo, uno piensa muchas veces que el que dijo esto estaba algo loco), entonces Pinocchio debe ir a este lugar para muchos tenebroso, para otros el lugar perfecto para las fechorías (pregúntale a nuestro Editor). Durante el camino a clases, te vas a topar con diversos obstáculos como niños que te meten el pié o que te arrojan cosas, gansos locos (no tanto como Axy o Spot) o paredes que hacen que no puedas seguir avanzando. Afortunadamente, los techos de las casas son una vía de escape que alcanzarás usando partes del mismo escenario.







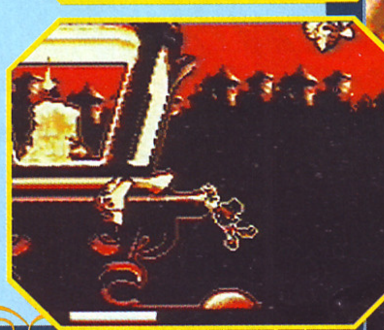
Al llegar a la escena, obtendrás el primer don de los 3 que debes buscar y es el de Sinceridad.







El segundo nivel es muy corto. Se supone que Pinocchio asiste a una obra de teatro y Pepe Grillo tiene que ir tras él para poder ver bien a Pinocchio, tendrás que hacerlo desde un farol (de los que alumbran). Pero las cosas no son fáciles, ya que existen insectos que te atacarán, así que utilizando tu paraguas, tendrás que derribarlos sin que te caigas del farol.

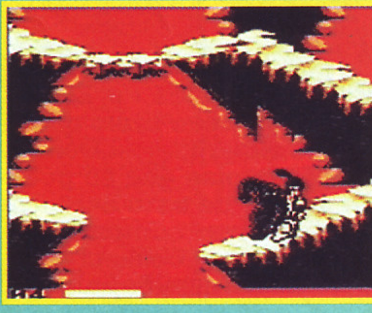






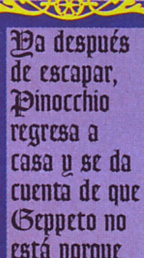


De repente Pinocho se entera de que todos los niños que habían ido a la feria, se estaban convirtiendo en burros. Bueno, en realidad se fijó que le salieron orejas y cola de burro y luego se dio cuenta de los demás.



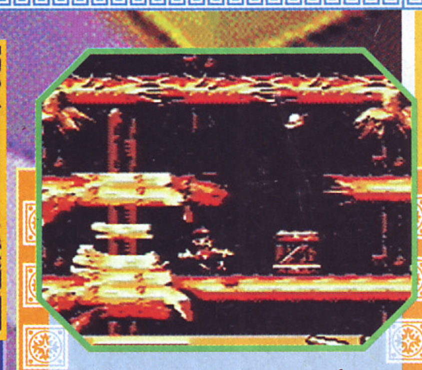
Aquí tienes que ayudar a escapar a los otros niños (o burros, como quieras) mientras que les pegas a los malos y evitas ser atrapado por las sombras. Así obtendrás la 2a. virtud: la Valentía.

Ahora Pinocchio se fue a la feria. Aquí si quieres divertirte, tendrás que utilizar unos globos para subir y llegar a la montaña Rusa. Esta atracción es de esas que sólo le gustarían a un tipo como el Guasón, ya que hay trozos de vía faltantes y obstáculos que tendrás que esquivar saltando y agachándote.





Ya después de escapar, Pinocchio regresa a casa y se da cuenta de que Geppeto no está porque fue a buscarlo. Ahora Pinocchio tendrá que buscarlo a él y el lugar más obvio para encontrarlo es en el mar. Bueno, aquí tienes que avanzar bajo el mar, bajo el mar... para que te coma la Ballena.



En el interior de ella está Geppeto, al que tendrás que llevarle leños que obtendrás de los barcos que se ha comido la Ballena. Además tendrás que prenderle fuego a la madera que hay en el lugar, para provocar que la Ballena estornude.

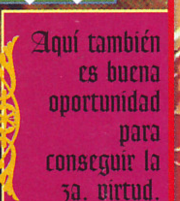


Al salir tendrás que remar duro, ya que (se supone) la Ballena te va siguiendo "muy de cerca" y además hay que agacharse y saltar los obstáculos que van saliendo.

Aquí también es buena oportunidad para conseguir la 3a. virtud.



Pinocchio es un juego que se apega mucho a la historia de Disney y es muy similar a su hermano mayor de SNES, por lo tanto también es muy sencillo (a lo mucho a un jugador experto le lleva 30 minutos acabarlo). No tiene todas las escenas de su hermano mayor, pero sí tiene la animación muy fluida aunque con gráficas pequeñas. Es una opción buena para aquellos videojugadores novatos y de edad no superior a los 8 años.



INFORMACION SUPERNESESARIA

DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S Double Trouble!

Hace poco más de 2 años, Nintendo estaba por sacar un nuevo título que revolucionaría el mundo de los videojuegos: Donkey Kong Country. Vendió tantas copias que se podía comparar el volumen de ventas de este cartucho con el de otros sistemas de otras compañías (un cartucho contra un sistema ¡wow!). Y esto se debió a que DKC fue un gran juego con una temática sencilla, una forma de juego tan complicada y unas gráficas excelentes. Después salió DKC2, que tenía una manera un poco más complicada que su antecesor y contenía efectos más elaborados como la rotación de fondos cuando ibas subiendo o avanzando (DKC ya tenía esto, pero sólo era cuando avanzabas hacia los lados, sobre todo en escenas de agua con el fondo y la superficie del lago).

Ahora 2 años después de DKC, sale DKC3 que sigue teniendo la misma calidad de gráficos, pero como que le falta algo, como que se trata de un juego que tiene otro concepto totalmente diferente al primer DKC.

La historia de este juego básicamente es que a Donkey y a Diddy se los raptaron y ahora Dixie tiene que ir a rescatarlos acompañada de un nuevo personaje de nombre Kiddy que se une a la familia Kong.



Este personaje está sinceramente, bastante feo, no por los gráficos sino por su personalidad (hubiera sido preferible tener a Kranky Kong), bueno... pero sigamos.

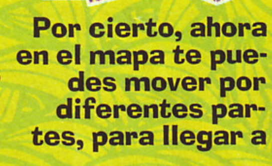


Ahora, para esta nueva versión cuentas con nuevos personajes que te ayudarán a lo largo de tu camino, como este oso que te venderá cosas que podrás usar en niveles más avanzados del juego y que te dará información acerca de lo que te espera más adelante, obviamente pagando una módica cantidad.



Funky Kong ahora atiende una especie de garage para lanchas que te sirve para alcanzar otros lugares que se encuentran del otro lado del lago.





Por cierto, ahora en el mapa te puedes mover por diferentes partes, para llegar a otras islas y aquí ya regresas a la forma típica de moverte por el mapa, o sea por caminos ya establecidos.

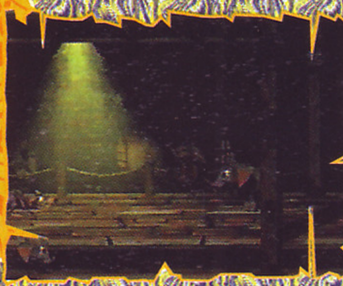


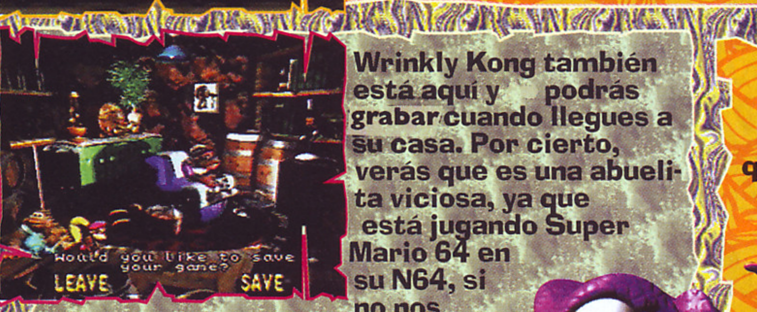




También tenemos a Enguarde que no podía faltar en esta versión. Otro personaje nuevo es este elefantito cuyas habilidades te servirán para aspirar barriles y cargarlos con la trompa para luego aventarlos, también puedes aspirar agua y disparar varios chorros para eliminar a tus adversarios. Desafortunadamente, como todo buen elefante, éste se asusta al ver ratones, así que si en tu camino se atraviesa uno, tendrás que eliminarlo para poder pasar.





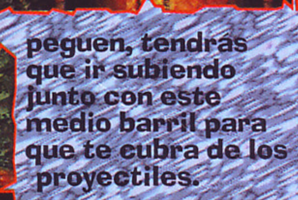


Wrinkly Kong también está aquí y podrás grabar cuando llegues a su casa. Por cierto, verás que es una abuelita viciosa, ya que está jugando Super Mario 64 en su N64, si no nos crees, escucha la música cuando entres a su casa.

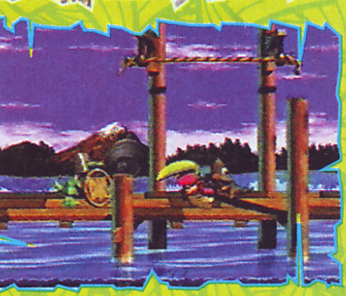


Tampoco podía faltar Kranky Kong que sigue igual de gruñón, pero ahora él atiende un lugar donde podrás concursar para ganar dinero, sólo que para ganar, tendrás que competir contra el mismísimo Kranky tirando pelotas para atinarle a los blancos del fondo ¿crees poder ganarle?

Para esta versión vamos a encontrar nuevos enemigos, así como algunos ya conocidos. Unos de ellos son estos monitos que te lanzan piedras mientras subes por la cuerda. Si no quieres que te peguen, tendrás que ir subiendo junto con este medio barril para que te cubra de los proyectiles.



A estos otros personajes tienes que darles un barrilazo por la espalda, ya que si te fijas bien, cuentan con protección por todos lados menos por atrás.



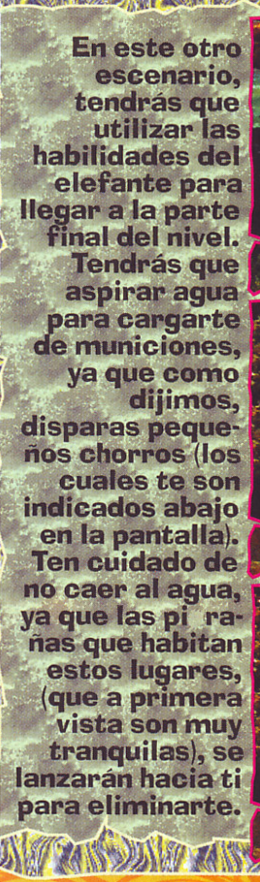


Estas arañas te van a ayudar a llegar a lugares altos, ya que al subirte en ellas empezarán a saltar de un lado a otro y así, puedas continuar tu camino.



Si lo eliminas, obtendrás una moneda la cual podrás cambiar por items raros en las tiendas donde está el oso.

En este otro escenario, tendrás que utilizar las habilidades del elefante para llegar a la parte final del nivel. Tendrás que aspirar agua para cargarte de municiones, ya que como dijimos, disparas pequeños chorros (los cuales te son indicados abajo en la pantalla). Ten cuidado de no caer al agua, ya que las pi rañas que habitan estos lugares, (que a primera vista son muy tranquilas), se lanzarán hacia ti para eliminarte.





Los escenarios obviamente también son nuevos y como en versiones anteriores, muy variados. Por cierto, en este escenario tienes que ir nadando lo más rápido posible, esquivando todos los obstáculos que hay en tu camino para lograr hacer el menor tiempo posible.



Por cierto, se nos olvidaba, igual que en DKC2, Diddy y Kiddy tienen un movimiento combinado donde uno lanza al otro para así llegar a lugares altos, alcanzar monedas y además poder caer con fuerza en los lugares donde podría haber algo escondido.







Y como todo buen juego de plataformas, éste también tiene a sus jefes que son de tamaño colosal si no, ¿qué nos dices de esta araña que es mucho más grande que un primate? Y como es obvio, tendrás que eliminarlos de varios golpes, descubriendo antes sus puntos débiles para atacar allí.



Pues bien, llegó la hora de hacer el comentario final. Sí, DKC3 tiene gráficas muy lucidas, lugares escondidos por todos los niveles, buena música y muy buena movilidad, pero Kiddy es un personaje que, la verdad, no va de acuerdo al concepto de lo que es DKC. Aquí se ve que la gente de Rare se "engolosinaron" con la serie de juegos de DKC. Se hubieran inventado otra historia, de tal forma que la presencia de Kiddy no hubiera sido necesaria y en vez de él, Donkey, Diddy y Dixie hubieran aparecido como los protagonistas, tal vez no los tres juntos, sino que tú tuvieras la opción de elegir a 2 de ellos dependiendo de la escena a la que vas a entrar y aquí hasta hubieran puesto a Kranky o a Funky Kong dentro del equipo de protagonistas principales ¿a poco no hubiera estado mejor? En fin... así acaba este análisis, en fin.



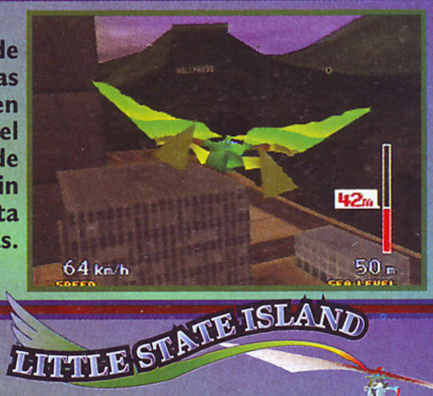


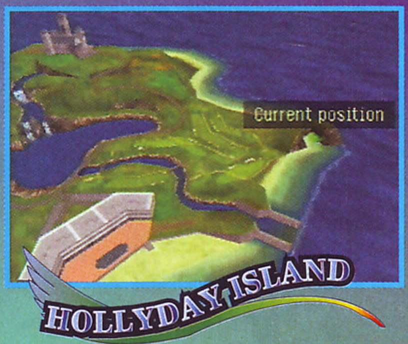


Estuvimos investigando Pilotwings y encontramos unos trucos y pequeños detalles.

Las estrellas... pero ¡este no es Mario 64! eso no importa, pues este juego también tiene y se encuentra una en cada isla.

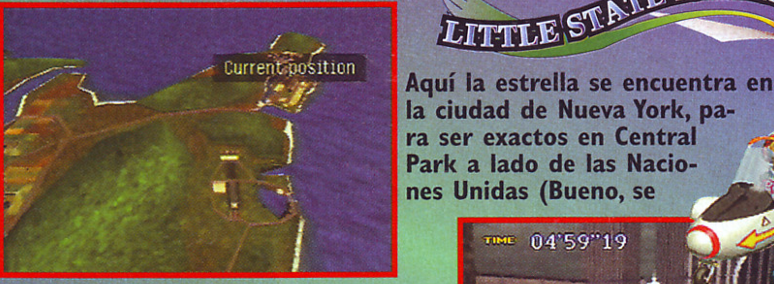
Estas estrellas te permiten ir a los niveles de Bonus de Birdman y es útil sólo si no has podido abrir estas escenas en la pantalla de estos niveles (se abren conforme vas completando los otros niveles de Bonus como el paracaidismo o el cañón). Al igual que los niveles normales de Birdman, al tomar una estrella sólo te dedicarás a volar sin tener que cumplir con alguna misión específica, aunque de esta forma no podrás tomar fotografías.





Se encuentra por donde está el campo de golf debajo del arco formado de piedra que está en la playa. En este caso la puedes tomar con el Rocketbelt, el Hangglider y hasta el Gyrocopter sin ningún problema.





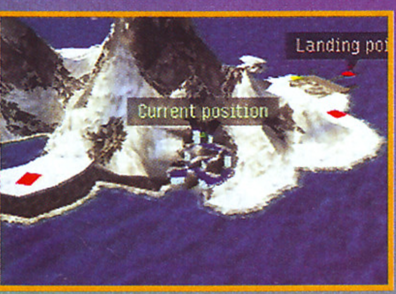


Aquí la estrella se encuentra en la ciudad de Nueva York, para ser exactos en Central Park a lado de las Naciones Unidas (Bueno, se supone que esos son los edificios y la ciudad). Al igual que en Holiday Island, esta estrella la puedes tomar en cualquiera de los tres (Rocketbelt, Hangglider y Gyrocopter), aunque es mucho más fácil hacerlo con el Rocketbelt y más difícil con el Hangglider.





En este nivel encontramos una estrella en una caverna (para ser exacto en la segunda cueva de arriba hacia abajo) que se encuentra en la serie de cascadas, observa la ubicación en la primera foto. Aquí sólo puedes entrar con el Rocket Belt, pues está muy estrecho.









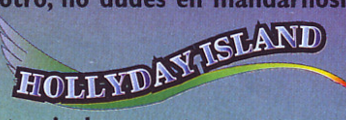
La estrella se encuentra cerca del aeropuerto en un barranco que está frente al mar, en la parte exterior de la isla. Esta estrella la puedes tomar con cualquiera de los vehículos excepto con: el paracaídas y el cañón.





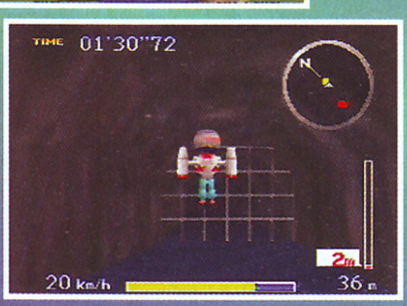


Además de las estrellas, este juego está lleno de detalles curiosos, a continuación te mencionamos algunos y si tú encuentras otro, no dudes en mandárnoslo.



En este nivel encuentras un truco curioso: si entras al túnel que se ve en la foto (guíate por el mapa) encontrarás una especie de pared invisible que al tocarla hará que se haga de noche en la isla. No muy impresionante pero divertido.









Esta escena tiene dos warps, uno en New York y otro en San Francisco en los edificios que son idénticos, pero para entrar, necesitas Rocket Belt o ser muy preciso con los Jumble Hoppers. Revisa cómo funcionan estos warps:



New York





Al llegar al edificio de la primera foto, entra por la puerta que está indicada en la segunda, una vez que entres al edificio sigue el pequeño camino en forma de "L" (cuidado con los cambios de cámara) y así saldrás en San Francisco (O lo que se supone que es...)



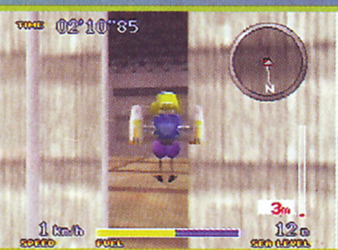
San Francisco



Ya que hiciste el primer warp este será más fácil de comprender. En esta ciudad, entra por la puerta y el edificio indicados (Sí, la misma puerta por la que saliste del warp de New York) y sigue el camino en forma de "L" (Ahora no te vamos a recomendar que tengas cuidado con los cambios de cámara porque se supone que ya lo sabes), si lo haces bien saldrás de nuevo en New York.



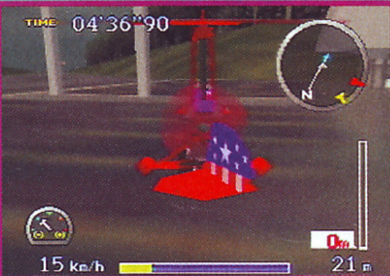


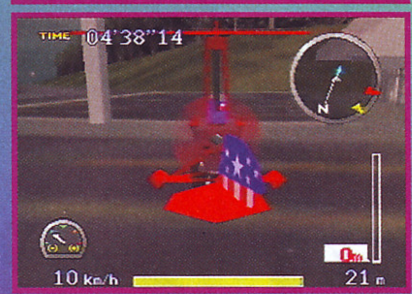


Y el otro se encuentra en el hangar del aeropuerto de Seattle, éste te lleva a Cabo Cañaveral, Florida. Este warp es bilateral, es decir, que si entras en Florida, sales en Seattle y viceversa.



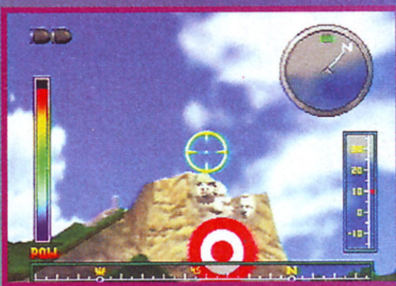






Si necesitas combustible, pasa por una de las dos gasolineras de la carretera que va de Nueva York a Cabo Cañaveral, estas se encuentran frente a una cisterna de agua pintada de cuadros rojos y blancos (revisa la ubicación en el mapa de la primera foto), verás un par de camiones estacionados y la otra en el puente que está un poco más adelante. Sólo acércate a las bombas de combustible y se llenará tu tanque por completo (sólo con Gyrocopter y Rocket Belt).

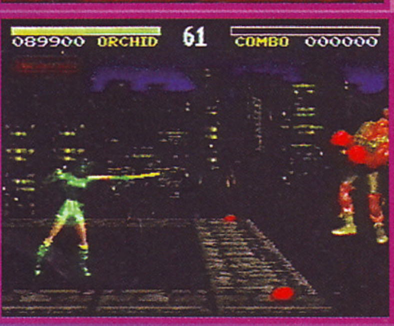
Este truco de seguro ya te lo sabes, pero de cualquier forma te lo diremos por si hay alguien que no lo había experimentado: En el primer objetivo del nivel de bonus del cañón, apunta hacia donde indica la primera foto y dispara cuando el marcador de energía esté al máximo, si lo haces bien saldrás disparado y chocarás contra la cara de Mario convirtiéndola así, en la cara de Wario, si lo haces de nuevo, la cara de Wario se convierte de nuevo en Mario.









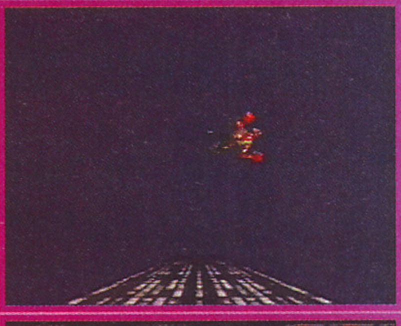
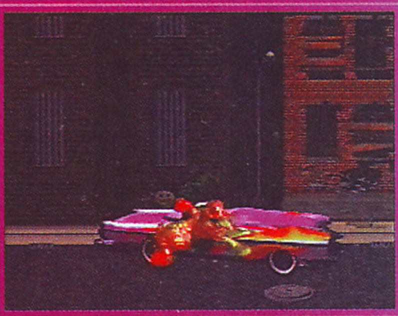



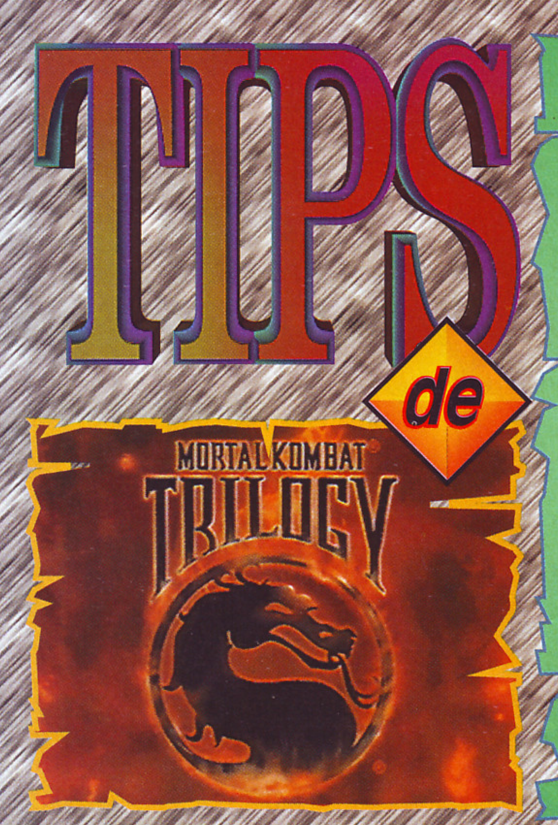


Selecciona a B. Orchid o a Riptor y elige uno de los 3 escenarios de techo (el de Orchid, Spinal o Cinder). Ahora elimina a tu oponente, de manera que quede en la orilla del edificio esperando su fin. Marca un poder débil.: Con Orchid realiza el Ladaken Con Riptor el Flaming Venom.

E inmediatamente realiza el Humillation, para que el poder le pegue a tu oponente mientras se prepara a bailar. Así, él caerá del edificio mientras baila, la música del Humillation se escuchará mientras se ve el display de caída y al hacer contacto con el piso (o con el automóvil) el juego se trabará.

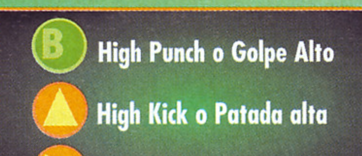


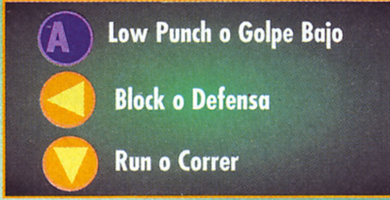





Comenzamos con una guía de bolsillo para Mortal Kombat Trilogy. Y como no podía faltar repasemos los conceptos básicos de este juego.

Estos son los botones tal y como están por default al comenzar el juego y como es muy al estilo de Arcade, vamos a tomarlos como base.





Nota: *Esta guía está hecha para Mortal Kombat Trilogy para el Nintendo 64, muchos de los movimientos son útiles para el Ultimate Mortal Kombat 3 de Super NES, pero específicamente puedes utilizar el movimiento de Brutality y el Combo que está al último de cada personaje.*

Cuando los botones están juntos, indica que hay que presionarlos como una secuencia, pero si encuentras movimientos que estén unidos por un signo de + tienes que presionarlos simultáneamente, además hay ciertas secuencias en las que es necesario presionar el control hacia arriba, algunas veces es útil que presiones Defensa para que no salte el personaje.

Recuerda que para agarrar a tu oponente es suficiente con sólo presionar A, o sea Golpe Bajo mientras estén juntos.

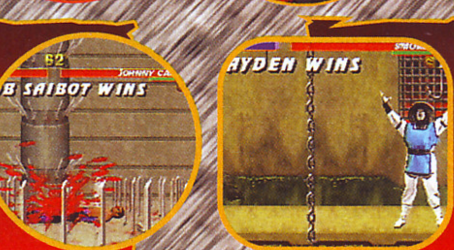
STAGE FATALITY

En la lista de movimientos hay uno que tiene el título de Stage Fatalitity, este movimiento sólo se puede ejecutar en ciertas escenas que son Scorpion's Lair, Subway, The Pit 3, Deadpool, Bell Tower y The Tomb, la secuencia se ejecuta pegado al oponente.



Aquí presiona ▼ en los dos controles justo despues del Stage Fatality para que caiga el cuerpo

En el Pit original (o The Pit) puedes tirarlos con sólo darles un Uppercut (golpe fuerte agachado).



Después de ejecutar el Stage Fatality en el Deadpool, presiona el control hacia abajo para que se escuche un sonido peculiar como en Mortal Kombat II, por cierto, si ejecutas el Stage Fatality con Rayden el esqueleto en lugar de salir blanco sale negro, esto es tan solo un pequeño ejemplo de todos los bugs que seguramente nos vas a mandar.

MERCY

Este movimiento es para darle a tu oponente una oportunidad, o sea que revive con un poco de energía y es el mismo movimiento para todos los personajes.

Mantén presionado (2 seg. aprox) ▽ [▼▼] *Esto lo marcas lejos del oponente*

ANIMALITY

Para ejecutar este movimiento es necesario que previamente le hayas ejecutado un MERCY a tu oponente.

BRUTALITIES FATALITIES FRIENSHIPS BABALITIES

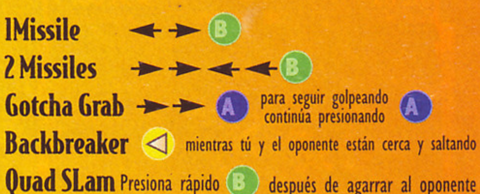
Los Brutalities son una serie de golpes que le conectas a tu oponente hasta hacerlo explotar, los Fatalities son un movimiento violento especial para terminar con tu oponente, los Friendships son movimientos chistosos para terminar al oponente y con los Babalities acabas con tu contrincante transformándolo en bebé. Y con respecto a los Babalities y Friendships ya no es necesario no utilizar el botón de defensa en el Round decisivo. Todos estos movimientos también los puedes ejecutar después de un MERCY.

Nota: *Todos los movimientos que acabamos de ver STAGE FATALITY, MERCY, ANIMALITY, BRUTALITY, FATALITY, FRIENDSHIP Y BABALITY se ejecutan cuando le restas toda la energía a tu oponente y aparece en pantalla FINISH HIM o FINISH HER.*

Si te ejecutan un Babality, presiona inmediatamente los botones de golpes y patadas al mismo tiempo, así explotarás, (cualquier cosa por no chillar frente al oponente).



JAX



- **1Missile** ← → (B)
- **2 Missiles** → → ← ← (B)
- **Gotcha Grab** → → (A) para seguir golpeando continúa presionando (A)
- **Backbreaker** (◁) mientras tú y el oponente están cerca y saltando
- **Quad SLam** Presiona rápido (B) después de agarrar al oponente
- **Ground Pound** Mantén presionado (▷)
- **Dashing Punch** → → (△)

Brutality

(B) (B) (B) (◁) (A) (B) (B) (B) (◁) (A) (B)

Fatality 1

Mantén presionado (◁) [↑ ↓ → ↑] (pegado al oponente)

- **Fatality 2** (▽) (◁) (▽) (▽) (▷) a más de media pantalla
- **Babality** ↓ ↓ ↓ (▷)
- **Friendship** (▷) (▽) (▽) (▷)

Animality

Mantén presionado (A) [→ → ↓ →] (pegado al oponente)

- **Stage Fatality** ↓ → ↓ (A)

UMK3 & MKT Combo

(△) (△) ↓ + (B) (B) (◁) (A) ← + (B)

LIU KANG

Red Bicycle Kick

Mantén presionado (▷) de 3 a 5 seg. [← →] deja de presionar (▷)

- **Fireball High** → → (B)
- **Fireball Low** → → (A)
- **Flying Kick** → → (△)
- **Bicycle Kick** Mantén presionado (▷)



Brutality

(B) (A) (B) (◁) (▷) (△) (△) (▷) (△) (A) (B)







- **Fatality 1** → → ↓ ↓ (▷)
- **Fatality 2** ↑ ↓ ↑ ↑ (◁) + (▽)
- **Babality** ↓ ↓ ↓ (△)
- **Friendship** (▽) (▽) (▽) ↓ + (▽)
- **Animality** ↓ ↓ ↑ a tres cuerpos
- **Stage Fatality** (▽) (◁) (◁) (▷)

UMK3 & MKT Combo

(B) (B) (◁) (▷) (▷) (△) (▷)





NOOB SAIBOT



- **Projectile** ↓ → (A)
- **Shadow Toss** → → (B)
- **Teleport Slam** ↓ ↑
- **Fatality 1** ← ← → → (△) a tres cuerpos
- **Fatality 2** ↓ ↓ ↑ (▽)
- **Babality** → → → (A)
- **Friendship** → → ← (B)
- **Animality** ← → ← → (△)
- **Stage Fatality** → ↓ → (◁)

Brutality

(B) (▷) (A) (◁) (▷) (△) (B) (A) (◁) (▷) (△)

BARAKA

- **Eye Spark** ↓ ← (B)
- **Shredder** ← ← ← (A)
- **Blade Spin** → ↓ → (◁) para moverte presiona rapido (◁)
- **Blade Swipe** ← (B)

Fatality 1

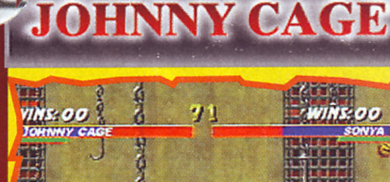
Mantén presionado (◁) [← ← ←] (B) suelta (◁) pegado al oponente

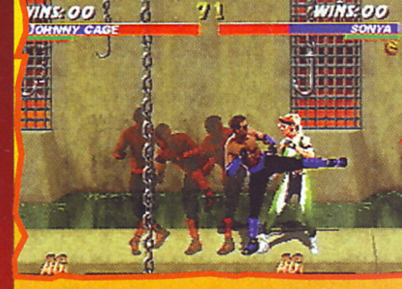
- **Fatality 2** ← → ↓ → (A) pegado al oponente
- **Babality** → → → (△)
- **Friendship** ↓ → → (△)
- **Animality** Mantén presionado (B) [→ ← ↓ →] suelta (B)
- **Stage Fatality** (▷) (▽) (▽) (▽) (▽)

Brutality

(B) (B) (B) (A) (A) (◁) (△) (△) (▷) (▷) (◁)

JOHNNY CAGE





- **High Fireball** → ↓ ← (B)
- **Low Fireball** ← ↓ → (A)
- **Green Shadow Kick** ← → (▷)
- **Red Shadow Kick** ← ← → (▷)
- **Shadow Uppercut** ← ↓ ← (B)
- **Fatality 1** ↓ ↓ → → (A) pegado al oponente
  Mantén presionado ↓ (A) (◁) (▷) para sacar tres cabezas
- **Fatality 2** ↓ ↓ → → (▷) a más de media pantalla
- **Babality** → ← ← (B)
- **Friendship** ↓ ↓ ↓ ↓ (▷)
- **Animality** ↓ → → (△)
- **Stage Fatality** ↓ ← → → (△)

Brutality

(B) (▷) (△) (A) (B) (△) (△) (B) (B) (A) (B)

SONYA BLADE



Energy rings ↓ → A
Leg Grab ↓ + A + ◁
Square Punch → ← B
Bicycle Kick ← ← ↓ △
Fatality 1 Manten presionado ◁ + ▽ [↑ ↑ ← ↓] a más de media pantalla
Fatality 2 ← → ↓ ↓ ▽
Babality ↓ ↓ → ▷
Friendship ← → ← ↓ ▽
Animality presiona A [← → ↓ →] pegado al oponente
Stage Fatality → → ↓ B

Brutality

B ▷ ◁ B ▷ ◁ B A ◁ △ ▷

UMK3 & MKTCombo

△ △ B B A ← + B

RAIDEN



Lightning ↓ → A
Reverse ↓ ← A
Torpedo ← ← → lo puedes hacer mientras saltas
Teleport ↓ ↑
Fatality 1 Mantén presionado B de 5 a 10 seg. (pegado al oponente) y suéltalo
estas son otras dos formas: → → ↓ B
Mantén presionado ◁ 1 seg., suéltalo y presiona B
Fatality 2 Mantén presionado ▷ 3 seg. suelta y presiona ◁ + ▷ (pegado al oponente)
Babality ↓ ↓ ↑ △
Friendship ↓ ← → △
Animality ↓ → ↓ △ a tres cuerpos
Stage Fatality ↓ ↓ ↓ B

Brutality

B B ▷ ▷ ▷ △ A A A ◁ ◁

RAIN





Fireball ↓ → B
Lightning lift ← ← B
Super ← + △
Fatality 1 → → ↓ + B Pegado al oponente
Fatality 2 ↓ ↓ ← → △
Babality → ← ← B
Friendship ↓ → → → A
Animality ◁ ◁ ▽ ▽ ◁ a tres cuerpos
Stage Fatality → ↓ → A

Brutality

B B ◁ ▷ △ ◁ ▷ △ ◁ B A

CYRAX



Grenade close Mantén presionado [▷ ← ← △]
Grenade far Mantén presionado [▷ → → △]



Net ← ← ▷
Teleport → ↓ ◁ puedes ejecutarlo en el aire
Air Throw ↓ → ◁ y presionando A lo agarras
Fatality 1 ↓ ↓ ↑ ↓ B
Fatality 2 ↓ ↓ → ↑ ▽ Pegado al oponente
Babality → → ← B
Friendship ▽ ▽ ▽ ↑
Animality ↑ ↑ ↓ ↓ Pegado al oponente
Stage Fatality ▽ ◁ ▽

Brutality

B △ B △ △ B △ B △ ▷ A

UMK3 & MKT B B △ B △ ← + △

SCORPION



Teleport ↓ → B
Spear ← ← A
Teleport punch ↓ ← B
Air Throw ◁ cuando tú y el oponente estén cerca, saltando
Fatality 1 ↓ ↓ ↑ △ a media pantalla
Fatality 2 → → → ← A a tres cuerpos
Fatality 3 → → ↓ ↑ ▽ (Pegado al oponente)
Babality ↓ ← ← → B
Friendship ← → → ← ▷ (Pegado al oponente)
Animality → ↑ ↑ △ Pegado al oponente
Stage Fatality → ↑ ↑ A

Brutality

B B ◁ △ △ ▷ △ B B A B

UMK3 & MKT B B △ ← + △

HUMAN SMOKE



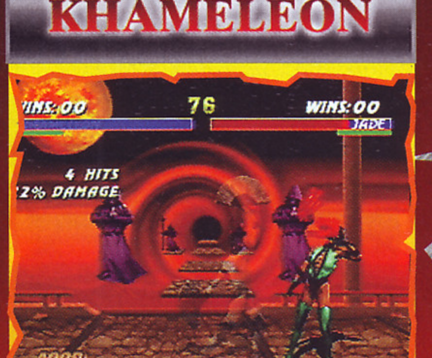
Spear ← ← A
Teleport ↓ ← B
Air Throw ◁ cuando tú y el oponente estén cerca, saltando
Fatality 1 ▽ ◁ ▽ ▽ △ a media pantalla
Fatality 2 → → ← ▽
Babality ↓ ← ← → B
Friendship ↓ → → → ▽
Animality → → → ← △
Stage Fatality → ↑ ↑ A

Brutality

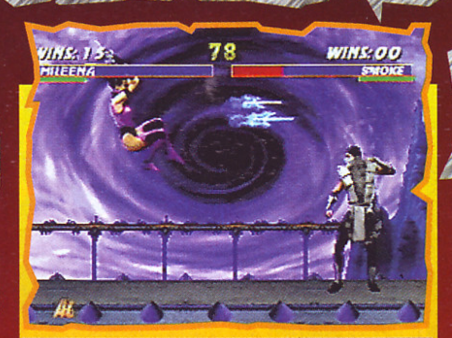
B ▷ ▷ △ ◁ ◁ A A B B ◁

UMK3 & MKT Combo B B △ ← + △

KHAMELEON



Para jugar con este personaje además de que tienes que dominar los poderes de Kitana, Jade y Mileena, tienes que ajustarte a los cambios de Khameleon, ya que es como jugar con las tres mujeres ninja pero tú no controlas el cambio, así que en cualquier momento tienes que ajustarte a las habilidades del personaje que estás controlando, te puedes dar cuenta por el color del nombre pero, lo bueno es que los combos comienzan igual para cualquiera de las mujeres en que se transforma



MILEENA

Sai Throw	Mantén presionado B	
Warp kick	→ → ▷	
Roll	← ← ↓ △	
Fatality 1	← ← ← → ▷	a más de media pantalla
Fatality 2	↓ → ↓ → A	(pegado al oponente)
Babality	↓ ↓ → → B	
Friendship	↓ ↓ ← → B	
Animality	→ ↓ ↓ → △	Pegado al oponente
Stage Fatality	↓ ↓ ↓ A	

Brutality



B A A B ◁ △ ▷ ▷ △ ◁ B

UMK3 & MKT Combo



B B △ △ ↑ + ▷ ↑ + △

KITANA



Fan lift	← ← ← B	
Fan Throw	→ → B + A	
Square W Punch	↓ ← B	
Fatality 1	▽ ▽ ◁ ◁ ▷	(pegado al oponente)
Fatality 2	← ↓ → → △	(pegado al oponente)
Babality	→ → ↓ → △	
Friendship	↓ ← → → A	
Animality	↓ ↓ ↓ ↓ ▽	a un cuerpo
Stage Fatality	→ ↓ ↓ ▷	

Brutality

B B ◁ △ ◁ ▷ ◁ A ◁ B ◁

UMK3 & MKT Combo

B B ← + A → + B



JADE

Boomerang High	← → B	
Boomerang Middle	← → A	
Boomerang Low	← → ▷	
Returing low boomerang	← ← → A	
Projectile Invencibility	← → △	
Glow Kick	↓ → ▷	
Fatality 1	↑ ↑ ↓ → B	(pegado al oponente)
Fatality 2	▽ ▽ ▽ ◁ ▽	(pegado al oponente)
Babality	↓ ↓ → ↓ △	
Friendship	← ↓ ← ← △	
Animality	→ ↓ → → ▷	(pegado al oponente)
Stage Fatality	← → ↓ ▽	

Brutality

B ▷ B A △ △ ▷ ◁ ◁ B △

UMK3 & MKT Combo

B B ↓ + A ▷ △ ← + ▷ ← + △

REPTILE

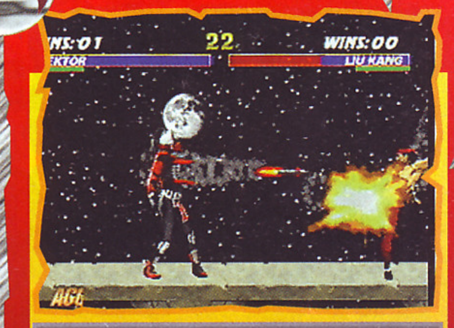


Acid Spit	→ → B	
ForceBall Slow	← ← B + A	
Force Ball Fast	→ → B + A	
Side	← + A + ◁ + ▷	
Invencibility	↑ ↓ △	
Running Elbow	← → ▷	
Fatality 1	← → ↓ ◁	a media pantalla
Fatality 2	→ → ↑ ↑ △	a tres cuerpos
Babality	→ → ← ↓ ▷	
Friendship	↓ → → ← △	(pegado al oponente)
Animality	↓ ↓ ↓ ↑ △	pegado al oponente
Stage Fatality	◁ ▽ ◁ ◁	

Brutality

B ◁ △ △ ◁ B A ▷ ▷ ◁ A B

UMK3 & MKT Combo B B △ ← + △



SEKTOR

Double Missile	← ← → A	
Teleport+Uppercut	→ → ▷	puedes ejecutarlo en el aire
Missile	→ → A	
Homming Missile	→ ↓ ← B	
Fatality 1	A ▽ ▽ ◁	a tres cuerpos
Fatality 2	→ → → ← ◁	a más de media pantalla
Babality	← ↓ ↓ ↓ △	
Friendship	▽ ▽ ▽ ▽ ↓	a media pantalla
Animality	→ → ↓ ↑	pegado al oponente
Stage Fatality	▽ ▽ ▽ ↓	

Brutality

B B ◁ ◁ △ △ ▷ ▷ A A B

UMK3 & MKT Combo B B △ △ ← + △

SHEEVA



Teleport Stomp ↓ ↑
Stomp ← ↓ ← △
Fireball ↓ → B
Fatality 1 → ↓ ↓ → A pegado al oponente
Fatality 2 Mantén presionado △ [← → →] (pegado al oponente)
Babality ↓ ↓ ↓ ← △
Friendship → → ↓ → espera un instante B
Animality ▽ ◁ ◁ ◁ ◁ pegado al oponente
Stage Fatality ↓ → ↓ → A

Brutality
B A ◁ ▷ △ ◁ △ ▷ ◁ A B

UMK3 & MKT Combo
B B A △ △ ▷ ← + △





KUNG LAO

Double Teleport ↓ ↓ ↑ entonces mantén presionado ↑
Hat Throw ← → A
Teleport ↓ ↑
Flying Kick Mientras estés saltando ↓ + △
Spin → ↓ → ▽ presiona rápido ▽ para moverte
Fatality 1 ▽ ◁ ▽ ◁ B
Fatality 2 → → ← ↓ B
Babality ↓ → → B
Friendship ▽ A ▽ ▷
Animality ▽ ▽ ▽ ▽ ◁ (pegado al oponente)
Stage Fatality ↓ ↓ → → ▷

Brutality
B A ▷ △ ◁ B A ▷ △ ◁ B

UMK3 & MKT Combo
B A B A ▷ ▷ ← + △

SMOKE



Harpoon ← ← A
Teleport+Uppercut → → ▷ puedes ejecutarlo en el aire
Invisibility ↑ ↑ ▽
Air Throw ◁ tú y el oponente están cerca y saltando
Fatality 1 ↑ ↑ → ↓ a más de media pantalla
Fatality 2 Mantén presionado ▽ ◁ [↓ ↓ → ↑]
Babality ↓ ↓ ← ← △
Friendship ▽ ▽ ▽ △
Animality ↓ → → ◁
Stage Fatality → → ↓ ▷

Brutality
B ▷ ▷ △ ◁ ◁ A A B B ◁ ◁

UMK3 & MKT Combo B B ▷ △ A



NIGHTWOLF

Red Shoulder ← ← → △
Arrow ↓ ← A
Hatchet ↓ → B
Shadow Slam → → ▷
Reflector ← ← ← △
Fatality 1 ↑ ↑ ← → ◁ (pegado al oponente)
Fatality 2 ← ← ↓ B a más de media pantalla
Babality → ← → ← A
Friendship ▽ ▽ ▽ ↓
Animality → → ↓ ↓ pegado al oponente
Stage Fatality ▽ ▽ ◁

Brutality
B B △ ▷ ▷ ◁ ◁ A A B A

UMK3 & MKT Combo
▷ B B A ↓ → B ↓ → B

SINDEL



Fireball → → A
Double Fireball ← ← → A
Air Fireball ↓ → ▷
Fly ← ← → △ y para bajar presiona ◁
Scream → → → B
Fatality 1 ▽ ▽ ◁ ▽ ◁
Fatality 2 ▽ ◁ ◁ ▽ + ◁ (pegado al oponente)
Babality ▽ ▽ ▽ ↑
Friendship ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ↑
Animality → → ↑ B
Stage Fatality ↓ ↓ ↓ A

Brutality
B ◁ ▷ ◁ ▷ △ ◁ △ ▷ ◁ A

UMK3 & MKT Combo
△ B B A △



ERMAC

Fireball ↓ ← A
Teleport Punch ↓ ← B
Telekinetic Slam ← ↓ ← △
Fatality 1 ▽ ◁ ▽ ▽ △ pegado al oponente
Fatality 2 ↓ ↑ ↓ ↓ ↓ ◁
Babality ↓ ↓ ← ← B
Friendship → → → B
Animality → → ← ← ▷ a un cuerpo de distancia
Stage Fatality ▽ ▽ ▽ ▽ ▷

Brutality
B B A ◁ △ ▷ ◁ B A ▷ △

UMK3 & MKT Combo

B B ← + A △ ← + ▷



SUB ZERO

Freeze	↓ → A
Freeze Ground	↓ ← ▷
Ice Clone	↓ ← A
Ice Shower 1	↓ → B
Ice Shower 2	↓ ← → B
Ice Shower 3	↓ → ← B
Slide	← + A + ◁ + ▷
Fatality 1	↓ ↓ ↓ → B pegado al oponente
Fatality 2	↓ → → → B pegado al oponente
Babality	↓ → → △
Friendship	↓ ← ← → ▷ pegado al oponente
Animality	← ← → ↓ A pegado al oponente
Stage Fatality	→ ↓ → → B

Brutality

B A B ◁ ▷ ▷ △ △ A B A

UMK3 & MKT Combo

B B ▷ ← + △ → + ▷

STRYKER



Double High Grenade	→ ↓ ← B
Double Low Grenade	→ ↓ ← A
Machine Gun	← → B
Grenade High	↓ ← B
Grenade Low	↓ ← A
Baton Tip	→ ← A
Baton Toss	→ → △
Fatality 1	↓ → ↓ → ◁ pegado al oponente
Fatality 2	→ → → ▷ a más de media pantalla
Babality	↓ → → ← B
Friendship	A ▽ ▽ A
Animality	▽ ▽ ▽ ◁
Stage Fatality	→ ↑ ↑ △

Brutality

B A △ ▷ B A ▷ △ B ▷ ▷

UMK3 & MKT Combo

▷ B B A



KANO

Psycho Roll	→ ↓ → ▷
Knife Throw	↓ ← B
Knife Uppercut	↓ → B
Cannon Ball	Mantén presionado ▷
Diagonal Ball	→ ↓ → △
Grab and Shake	↓ → A
Air Throw	◁ mientras tú y el oponente están cerca y saltando
Fatality 1	mantén presionado A [→ ↓ ↓ →] pegado al oponente
Fatality 2	A ◁ ◁ △
Babality	→ → ↓ ↓ ▷
Friendship	▷ ▽ ▽ △
Animality	Mantén presionado B [◁ ◁ ◁] pegado al oponente
Stage Fatality	↑ ↑ ← ▷

Brutality

B A ◁ A B ◁ △ ▷ ◁ △ ▷

UMK3 & MKT Combo

B B △ ▷ ← + △

MOTARO



Grab & Smack



→ → → B

Fireball

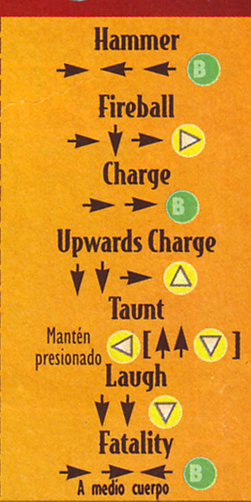
Mantén presionado ▷ por 3 seg. y suéltalo

Teleport

↓ ← △

Fatality

→ → → △ pegado al oponente



Hammer

→ ← ← B

Fireball

→ ↓ → ▷

Charge

→ → B

Upwards Charge

↓ ↓ → △

Taunt

Mantén presionado ◁ [↑ ↑ ▽]

Laugh

↓ ↓ ▽

Fatality

→ → ← B
A medio cuerpo



SHAO KAHN



KABAL

- Top Spin ← → ▷
- Eye Spark ← ← (B) puedes ejecutarlo en el aire
- Ground Saw ← ← ← ▽
- Fatality 1 ↓ ↓ ← → ◁
- Fatality 2 ▽ ◁ ◁ ◁ △ pegado al oponente
- Babality ▽ ▽ ▷
- Friendship ▽ ▷ ▽ ▽ ↑
- Animality Mantén presionado (B) [→ → ↓ →]
- Stage Fatality ◁ ◁ △

Brutality

(B) ◁ ▷ ▷ ▷ △ (A) (A) (A) (B) (A)

UMK3 & MKT Combo

▷ ▷ (B) (B) ↓ + (B)



SHANG TSUNG

- 1 Fireball ← ← (B)
- 2 Fireball ← ← → (B)
- 3 Fireball ← ← → → (B)
- Volcanic Eruption → ← ← ▷
- Fatality 1 Mantén presionado (A) [↓ → → ↓] pegado al oponente
- Fatality 2 Mantén presionado (A) [▽ ◁ ▽ ◁] pegado al oponente
- Babality ▽ ▽ ▽ ▷
- Friendship ▷ ▽ ▽ ↓
- Animality Mantén presionado (B) [▽ ▽ ▽]
- Stage Fatality ↑ ↑ ← (A)

Brutality

(B) ◁ ◁ ◁ ▷ (B) (A) (A) ◁ ◁ ◁

UMK3 & MKT Combo ▷ (B) (B) (A) ← + △

Nota: Las transformaciones de Kabal hay que marcarlas muy rápido

TRANSFORMACIONES

- Noob Saibot → ↓ ↓ ← △
- Johnny Cage → ↓ → (B)
- Sonya ↓ + ▽ + (A) + ◁
- Rayden ◁ ▽ ◁
- Rain ▽ ◁ ▷
- Cyrax ◁ ◁ ◁
- Scorpion ↓ ↓ → (A)
- Human Smoke ◁ ▽ ▷
- Reptile ▽ ◁ ◁ △
- Jax → → ↓ (A)
- Sektor ↓ → ← ▽
- Liu Kang → ↓ ← ↑ →
- Jade → → ↓ ↓ + ◁
- Sheeva Mantén presionado ▷ [→ ↓ →] ahora suelta ▷
  o también márcalo así → ↓ → ▷ ▷
- Kung Lao ▽ ▽ ◁ ▽
- Smoke ← ← ↓ ▷
- Nightwolf ↑ ↑ ↑
- Sindel ← ↓ ← ▷
- Ermac ↓ ↓ ↑
- Subzero ◁ ◁ ▽ ▽
- Stryker → → → △
- Kabal (A) ◁ △
- Kitana → ↓ → ▽
- Kano ← → + ◁
- Mileena ▽ ◁ △

En la pantalla de profile de cualquier personaje, presiona la siguiente secuencia:

Z, A, R, Z, A, B

Si la ejecutaste bien se escuchará la voz de Gargos, indicándote que ahora ya puedes jugar con este personaje.







Killer Instinct Gold

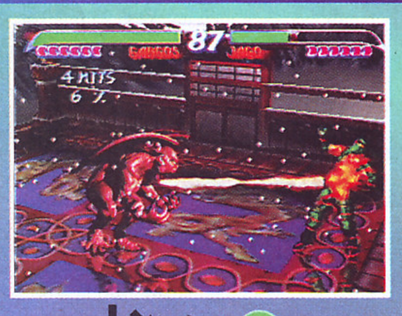
Hay otro truco más que ejecutas en la pantalla de cualquiera de los profiles y es la siguiente:

Z, B, A, Z, A, L

Al ejecutarlo correctamente se escucuha WELCOME y ahora todos los personajes ya tienen tres colores más a seleccionar blanco, dorado y una especie de silueta o sombra.



GARGOS



↓ ↘ → (B)





↙ ↓ ↘ ▷

También lo puedes marcar mientras estás en el aire

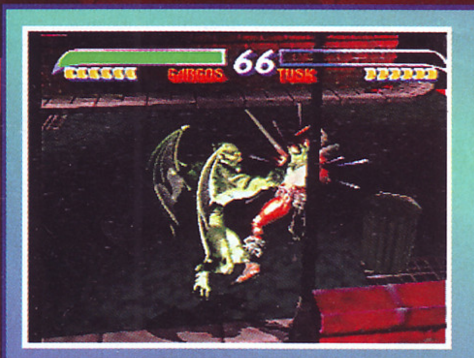






↙ ↓ ↘ ▷ [▽]



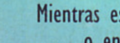


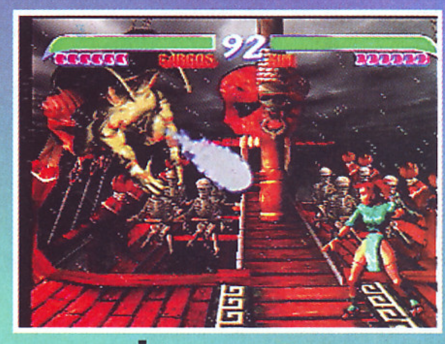


GARGOS



Mantén presionado  Y después presiona 

Y para bajar sólo presiona 



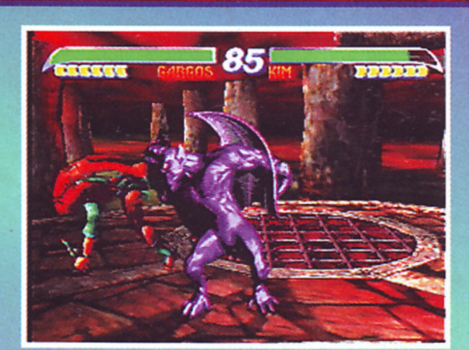


Mientras estés saltando o en el aire  





Con este movimiento puedes rebotar algunos poderes de tu oponente.



Mientras estés pegado al oponente.





El BREAKER se ejecuta con el botón adecuado según el combo que te estén conectando.





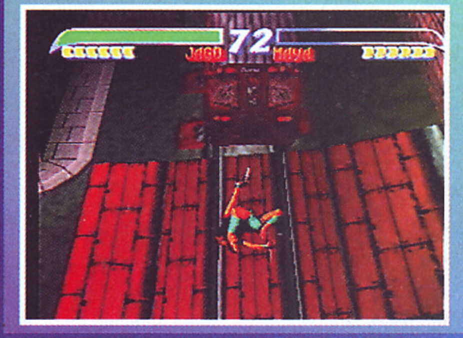
Si ya estás un poco familiarizado con los movimientos de KI, ahí te va un tip para poder ejecutar más lentamente los END SPECIAL, lo que tienes que hacer es marcar en dos ocasiones la secuencia en el control y después el botón indicado (como se ve en la foto), así logras lucir más la terminación del combo; pero si eres bueno con el control, puedes marcar tres veces la secuencia y tu remate será más lento, inténtalo en la opción de PRACTICE.

Ahora que si quieres la cosa más difícil, puedes hacer lo mismo, pero en lugar de presionar el botón tienes que soltarlo en el momento exacto (obviamente lo debes tener presionado previamente) o sea que si marcas el END SPECIAL y en lugar de presionar, sueltas el botón, el movimiento lo ejecutas más rápido y si lo marcas dos veces y sueltas el botón, ejecutas el movimiento aún más rápido (revisa el ejemplo de la foto, te recomiendo hacerlo en PRACTICE para acostumbrarte y después lo puedas ejecutar en una pelea real).





En la escena de STREET puedes eliminar a tu oponente pegado a la vía del tren, con un ataque que lo eleve lo suficiente para que tu pobre oponente caiga frente al tren que lo remata; esto es nuevo, pero las caídas clásicas de arcadia también están en esta versión con ciertos cambios. Lanzarte fuera del barco en la escena de Spinal, fuera del balcón en la de Sabrewulf, caer dentro del pozo en la de Tusk.



[Los botones que están entre este tipo de paréntesis son opcionales]

Además todos los movimientos son para cuando el oponente está a tu derecha.

¡NUEVAS OPCIONES!

FOR NINE GENERATIONS MORTAL KOMBAT WAS RULED BY OUTWORLD'S FINEST WARRIOR. PRINCE GORO. THE EARTH WAS ON THE BRINK OF ITS DESTRUCTION WHEN A NEW GENERATION OF WARRIORS WERE VICTORIOUS IN DEFENDING ITS REALM.

En la pantalla de presentación ejecuta el siguiente código:

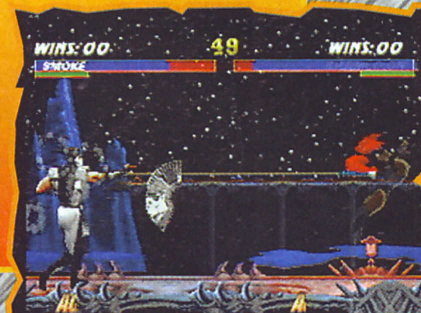


Y así se escuchará la voz de Shao Kahn diciendo "OUTSTANDING" y al entrar al menú de opciones, está un signo de interrogación nuevo, de color azul.
Al entrar en él tienes nuevas opciones como activar o desactivar la selección de nivel, agarres, correr ilimitadamente, más sangre en los kombates y dos nuevos personajes: Smoke y Khameleon.

MORE KOMBAT

LEVEL SELECT	ON
THROWING	DISABLED
UNLIMITED RUNS	DISABLED
BLOODY KOMBAT	ON
SMOKE	ON
KHAMELEON	ON

EXIT



FOR NINE GENERATIONS MORTAL KOMBAT WAS RULED BY OUTWORLD'S FINEST WARRIOR. PRINCE GORO. THE EARTH WAS ON THE BRINK OF ITS DESTRUCTION WHEN A NEW GENERATION OF WARRIORS WERE VICTORIOUS IN DEFENDING ITS REALM.







En la pantalla de presentación ejecuta el siguiente código:

◄ ▲ ► ▼ A B B B A A

Hay que ejecutarlo rápido, así se escuchará la voz de Dan Forden diciendo "OW WOW", y al entrar al menú de opciones, están dos signos de interrogación nuevos, uno de color azul que ya sabes para qué es y el otro de color rojo. Al entrar en él tienes nuevas opciones como activar o desactivar Free Play, Fatality Time (así tienes todo el tiempo del mundo para ejecutar los Fatalities, claro mientras no toques al oponente), Collision Boxes que son el área o rango de ataque de tus movimientos (como el área donde dañas a tu oponente), ahora con esto te darás cuenta porqué unos movimientos se pasan de Collision Boxes y la última opción es 1 Round Matches (es simplemente un round por pelea).

MORTAL ENDURANCE KOMBAT

En la pantalla de selección de personaje, coloca el cursor en la cara de Kano y mantén presionado Abajo en el control y el botón Start, entonces tiembla la pantalla y se escuchará la voz de Shao Kahn que dice "YOU WILL NEVER WIN", así sabes que el código ya entró, ahora escoge









el personaje que quieras y prepárate a enfrentar un reto aún mayor, la mayoría de tus batallas son Endurence de 2 y de 3 peleadores, esto sólo funciona contra la máquina.
Este truco te sirve para mostrar tus capacidades y si logras terminarlo en el máximo nivel de dificultad (very hard) y seleccionando la columna CHAMPION (o sea la más larga) tienes acceso a los 24 tesoros de Shao Kahn.

LEVEL SELECT







En la pantalla de selección de personaje coloca el cursor en la cara de Sonya, ahora mantén presionado el control hacia Arriba y presiona el botón Start, así tiembla la pantalla y escucharás una explosión que te indica que ya entró el truco, después selecciona el personaje que quieras y aparece en la parte superior un menú donde seleccionas la escena en la que quieras pelear.



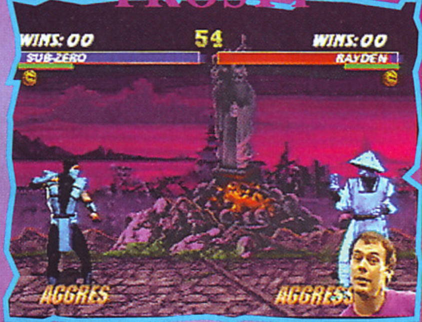
FREE PLAY

En la pantalla de presentación (donde aparece la historia), presiona la siguiente secuencia rápido: ↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ←

Se escucha un sonido peculiar cuando entra la clave y así ya no tienes que preocuparte por los continues.

NOTA: Cualquier similitud con juegos de Konami, es sólo coincidencia.

FROSTY



Mientras estés jugando con Sub Zero, réstale energía a tu oponente hasta que aparezca la palabra DANGER, ahora sólo congélalo y aparece Dan Forden diciendo "FROSTY" (que quiere decir algo así como escarchado) en lugar de decir "TOASTY". ¿Tendrá que ver esto con las pistas que aparecen en el juego?

RAMDOM SELECT

En la pantalla de selección de personaje coloca el cursor en la cara de Noob Saibot, ahora mantén presionado el control hacia arriba y presiona el botón Start, así tiembla la pantalla, escucharás una explosión y el CPU selecciona al personaje automáticamente. Para el segundo jugador hazlo en Rain.



VS. KHAMELEON



NOW YOU MUST BATTLE WITH AN UNDISCOVERED WARRIOR FROM MORTAL KOMBAT

PREPARE YOURSELF !!

TO RETURN TO THE FOREST

Al llegar al escenario de Star Bridge trata de conectar combos y Uppercuts para que salga la cara de Dan Forden en la esquina inferior derecha, en ese preciso momento presiona abajo y el botón Start para que te enfrentes a Khameleon, que es un oponente difícil, es como enfrentarte a Kitana, Mileena y Jade, las tres en un solo personaje.





KHAMELEON

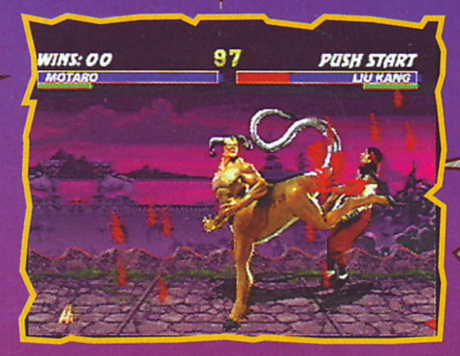
En la pantalla de presentación (donde pasa la historia), ejecuta el siguiente código:



Y así se escuchará la voz de Shao Kahn diciendo "KHAMELEON" indicándote que ya entró el código, ahora en la pantalla de selección de personaje ya está disponible Khameleon, ahora sólo entrena para dominar este personaje.



MOTARO



Para jugar con Motaro primero ejecuta el truco de selección de escena, después escoge el personaje que sea, ahora selecciona Jade Desert, Bell Tower o The Wasteland, ya que sólo en estas escenas puedes hacer el truco, después de esto mantén presionado lo siguiente:



Así al aparecer en la escena, tu personaje se transforma en Motaro y ¡listo! puedes sentirte sub-jefe de Mortal Kombat. Si quieres hacer el truco en el segundo jugador tienes que cambiar Izquierda por Derecha.

SHAO KAHN



Para jugar con Shao Kahn primero ejecuta el truco de selección de escena, después elige el personaje que sea, ahora selecciona Pit 3 o The Rooftop, ya que sólo en estas escenas puedes hacer el truco, después de esto mantén presionado lo siguiente:



Así al aparecer en la escena, tu personaje se transforma en Shao Kahn y ¡listo! puedes sentirte jefe de Mortal Kombat.

TRUCO CLASICO



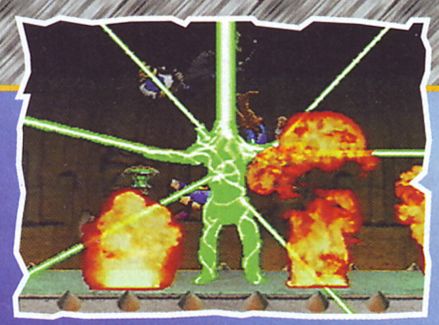
YOU HAVE BEEN TRANSPORTED TO ANOTHER REALM

A REALM WHERE NEITHER THE EARTH WARRIORS NOR SHAO KAHN HAVE ANY CONTROL

BEWARE THE REALM OF YRREK DIVAD

En la escena The Pit hay ocasiones donde aparecen figuras raras a lo lejos que cruzan frente a la luna, entonces presiona el botón Z para que aparezca un comentario en la parte inferior de la pantalla que dice: "WINNER INVADES SPACE!", así el que gana juega el clásico juego Space Invaders. Y si terminas con todos te ganas un ???





Después de vencer a Shao Kahn aparece una pantalla donde puedes seleccionar uno de los íconos que son los tesoros de Shao Kahn, puedes llegar a obtener hasta 24 íconos que te dan diferentes premios, obviamente entre mayor dificultad tenga el juego, mayor será el número al que te dé acceso al derrotar a Shao Kahn.



Icono 1: Final del personaje.
Icono 2: Puedes jugar Galaga.
Icono 3: Pelea contra Ermac.
Icono 4: Pelea contra Noob Saibot.
Icono 5: Este te puede dar cualquiera de los finales. de esta lista.
Icono 6: Fatalities.
Icono 7: Brutalities.
Icono 8: Fatality Demo 7.
Icono 9: Peleas contra Noob Saibot y Ermac.
Icono 10: MK2 Classic Endurance Kombat.
Icono 11: Mega Endurance Kombat.
Icono 12: Old School Kombat.
Icono 13: Puedes jugar Pong.
Icono 14: Peleas contra los Ninjas.
Icono 15: Animality Demo 1.
Icono 16: Brutality Demo 1.
Icono 17: Friendship Demo 1.
Icono 18: Fight Khameleon.
Icono 19: Fatality Demo 4.
Icono 20: Animality Demo 2.
Icono 21: Peleas contra las mujeres ninja.
Icono 22: Te muestra todos los Babalities, Fatalities, Brutalities,Friendships y Animalities.
Icono 23: Puedes jugar Space Invaders.
Icono 24: Te muestra algunos secretos de Mortal Trilogy.



SMOKE

Para jugar con Smoke en la pantalla de selección de personaje escoge a Smoke el robot y luego mantén presionado lo siguiente:



Si estás jugando con el segundo jugador presiona Derecha en lugar de Izquierda.



Después de jugar 50 encuentros, puedes jugar el clásico juego de Pong (obviamente, el sistema abusa de todas capacidades para que puedas jugarlo).

Pero si eres muy clavado, puedes jugar 100 encuentros para que puedas jugar Galaga, los dos jugadores a la vez. Y esto no es todo, ya que si llegas a los 150 encuentros puedes jugar Space Invaders.



CODIGOS

Estos códigos los tienes que ejecutar al enfrentarte con un compañero cuando aparece la pantalla de VS, los tres primeros íconos el jugador 1 y el jugador 2 los tres últimos, pero como el tiempo está limitado para ejecutar los códigos, aquí te indicamos el número de veces que tienes que presionar cada botón para lograr el código.

JUGADOR 1 JUGADOR 2



Código	Efecto
7-8-8 3-2-2	Te recuperas rápido después de ejecutar el UPPERCUT
3-9-0 0-0-0	El jugador 1 con la mitad de la energía.
0-0-0 3-9-0	El jugador 2 con la mitad de la energía.
3-9-0 3-9-0	Los 2 jugadores con la mitad de la energía.
9-7-5 3-1-0	Se recupera la energía poco a poco.
0-4-0 4-0-4	Juegan sin poderes y recuperan energía poco a poco.
1-0-9 9-0-1	Más sangre en los encuentros.
9-1-9 9-1-9	Escena- The Pit I
1-6-6 6-6-1	Escena- The Pit II
2-2-2 2-2-2	Escena- Dead Pool
1-9-1 1-9-1	Escena- The Armory
0-0-0 6-6-6	Escena- The Lair
1-0-1 0-1-0	Escena- The Tower

JUGADOR 1 JUGADOR 2

Código	Efecto
0-0-7 0-0-7	Escena- The Portal
2-1-2 2-1-2	Escena- Wasteland
1-2-1 1-2-1	Escena- Courtyard
6-0-6 6-0-6	Escena- Star Bridge
2-4-6 2-4-6	Pong
1-2-3 3-2-1	El ganador juega contra Khameleon.
4-8-4 4-8-4	Auto Combos con un solo botón (con el que empiezas).
7-2-2 7-2-2	No se pueden ejecutar combos.
3-2-1 7-8-9	Puedes correr y saltar a gran distancia tipo KOF95.
4-4-4 4-4-4	Constantemente se cambia el personaje.
5-5-5 5-5-6	Ya no se pueden ejecutar poderes.
0-2-4 6-8-9	Super Endurance.





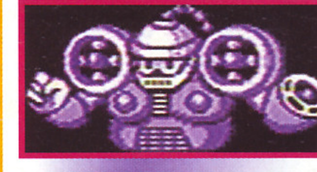
año 20XX

El primer torneo anual de robots se llevó a cabo con 8 de los robots más poderosos del mundo.









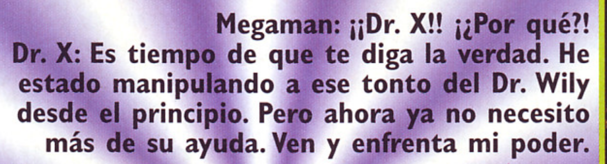








Pero Dr. X, responsable del torneo, tomó el control de los robots y comenzó a conquistar el mundo.



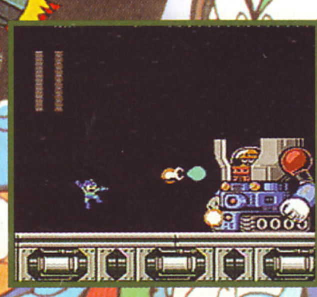
Megaman: ¡¡Dr. X!! ¡¡Por qué?!
Dr. X: Es tiempo de que te diga la verdad. He estado manipulando a ese tonto del Dr. Wily desde el principio. Pero ahora ya no necesito más de su ayuda. Ven y enfrenta mi poder.

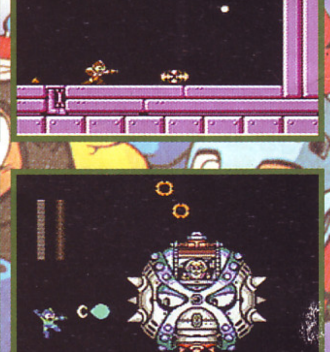




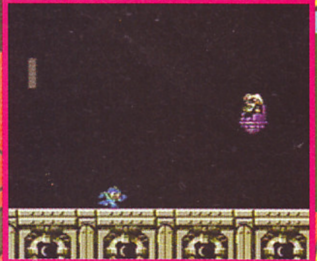
Megaman: ¡¡Lo de tendremos!! ¡¡Ven conmigo Rush!!



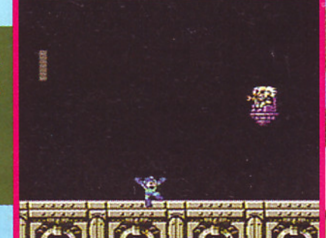


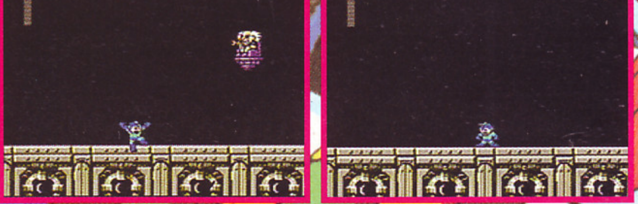


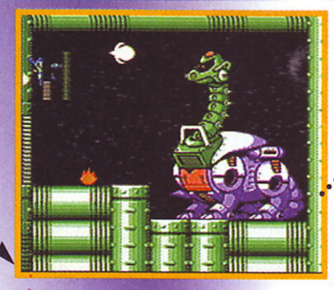
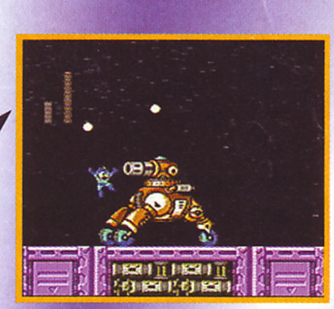


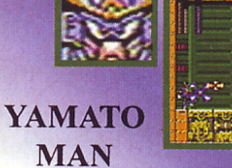


Mr. X: Mi esquema para la dominación del mundo ha fallado. ¡Pero aún tengo suficiente poder para destruirte!

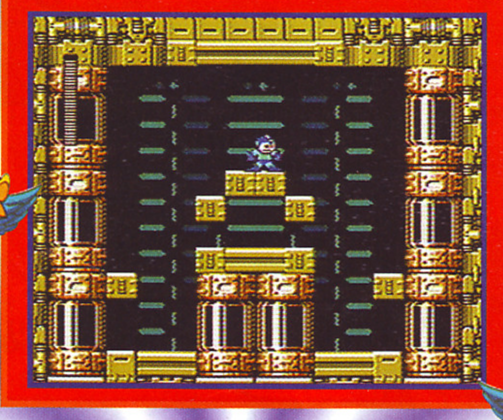
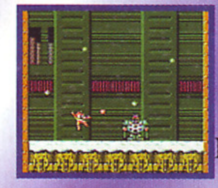






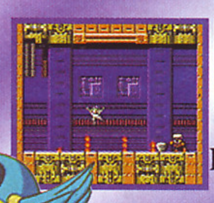

YAMATO MAN


BLIZZARD MAN



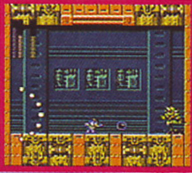
PLANT MAN




FLAME MAN



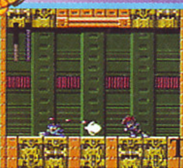

KNIGHT MAN

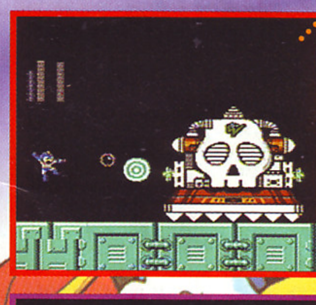
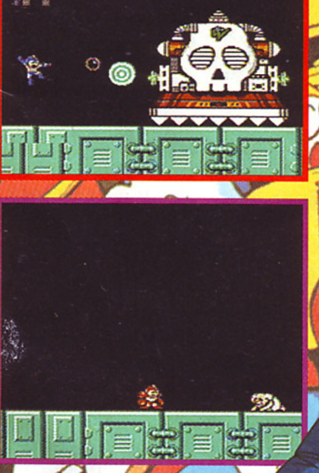
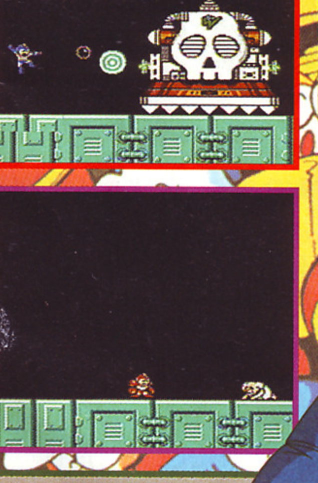
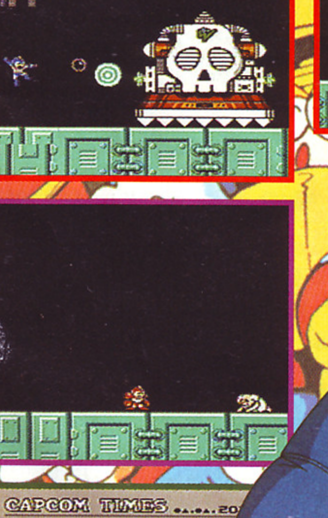
CENTAUR MAN




WIND MAN




TOMAHAWK MAN





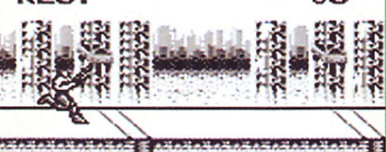

Triunfante al fin, Megaman arrestó al malvado Dr. Wily y lo entregó a la justicia. Sentenciado a prisión por sus crímenes, el Dr. Wily ahora gobierna tras la reja.
Por fin, el mundo está en paz.



Continuará...







10 VIDAS

Si quieres comenzar con 10 vidas, cuando esté el título del juego presiona la siguiente secuencia:

↑ ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ← ← ← ← → → → → **A,B**

Y después presiona ***Start*** antes de que se quite el título para que comiences tu juego con 10 vidas.

SELECCION DE ESCENA





Si quieres comenzar en cualquier escena (menos la última) presiona la siguiente secuencia:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → **B,A,B,A**

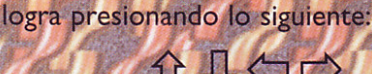
Y después presiona ***Start*** antes de que se quite el título para que aparezca una ventana donde seleccionas la escena en la que quieres comenzar.

KODIGOS KONAMI



SOUND TEST

Claro que si sólo quieres escuchar la música del juego hay una clave que se logra presionando lo siguiente:



↑ ↓ ← →

Y después presiona Start antes de que se quite el título para que aparezca el ***Sound Test***; con el botón **A** activas la música y con el botón **B** la detienes.



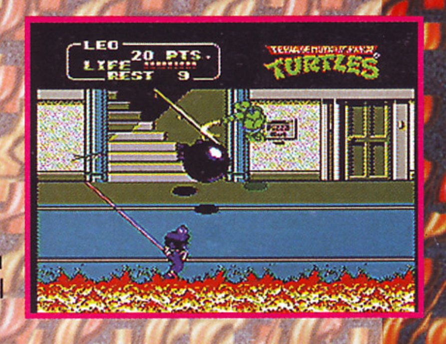


10 VIDAS

Tú puedes comenzar con 10 vidas, para lograrlo presiona en la pantalla del título lo siguiente:

↑ → → ↓ ↓ ↓ ← ← ← ← **B,A**

Y después presiona **Start**, lo tienes que hacer rápido antes de que cambie la pantalla al demo del juego, ahora al comenzar selecciona tu personaje y ¡listo! comienzas con 9 vidas de reserva. Recuerda que el truco funciona para dos jugadores, por lo que debes seleccionar el número de jugadores antes o después del código.



SELECCION DE ESCENA



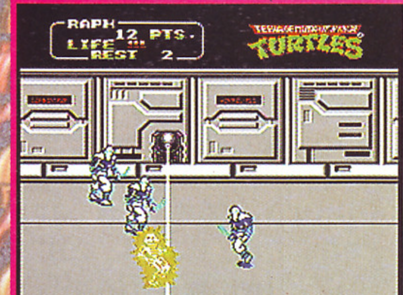
© KONAMI 1990

1 TURTLE
2 TURTLES

Tú puedes comenzar en la escena que quieras al introducir este código mientras está el nombre del juego en pantalla:

STAGE SELECT
10

⇩ ⇩ ⇩ ⇩ ⇩ ⇨ ⇨ ⇨ ⇨ ⇨ ⇨ ⇨ B,A



Y después presiona ***Start***, esto lo tienes que hacer rápido antes de que cambie la pantalla al demo del juego, ahora al comenzar tu juego selecciona tu personaje y después aparecerá una pantalla donde seleccionas en qué escena quieres comenzar. Recuerda que el truco funciona para dos jugadores, por lo que solamente debes seleccionar el número de jugadores antes o después del código.

10 VIDAS Y SELECCION DE ESCENA

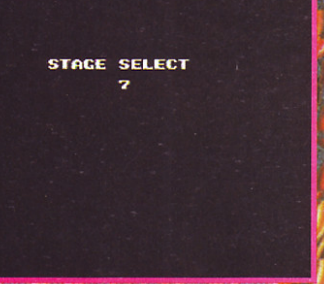


Pero si quieres los dos códigos (anteriores) en uno, es decir, 10 vidas y además comenzar en la escena que quieras presiona lo siguiente en la pantalla donde aparece el nombre del juego:



KODIGOS KONAMI

Y después presiona ***Start***, obviamente lo tienes que hacer rápido antes de que cambie la pantalla al demo del juego, ahora al comenzar tu juego selecciona tu personaje y después aparecerá una pantalla donde seleccionas en qué escena quierescomenzar. Recuerda que el truco funciona para 2 jugadores, por lo que (como ya sabes) debes seleccionar el número de jugadores antes o después del código.







Quiero que me aclaren una duda sobre mi juego favorito (que lo vengo siguiendo desde un principio), ¿Saldrá el Mortal Kombat 4 para Arcade? y de ser positiva la respuesta, ¿Saldrá una versión para el N64?.

OSCAR ROBLES SAN MARTIN
Antofagasta, Chile

Esta respuesta va dirigida a todos aquellos fanáticos de la sangrienta serie de Mortal Kombat (al igual que tú), porque Mortal Kombat 4 si aparecerá para Arcade, pues Midway así lo confirmó en una visita que le hicimos hace pocas semanas. Lo más probable es que se presente en el Show del ACME'97 (que se realizará el mes de Marzo).Con respecto a una versión para el N64, te podemos decir que no hay nada oficial pero lo que si es seguro, es que con Mortal Kombat Trilogy tendrás diversión para rato.

Ryo

Hola extraños seres de Club Nintendo, Con mi hermano hemos decubierto unos Bugs sorprendentes para el juego Mortal Kombat 3, que les enviamos juntos con esta carta.

FRANCO y YERKO MUÑOZ ROMERO
Los Vilos, Chile

Es increible a lo que han llegado los videojugadores desde que nació Club Nintendo. La capacidad de producir bugs en un cartucho, es algo que realmente me sorprende mucho, pues las productoras realizan sus juegos con tanta dedicación y los revisan una y otra vez para certificar que este todo bien, que el hecho de que los lectores entren en un espacio tan diminuto que se les pasó a los programadores, es fantástico. Los felicito sinceramente y créanme que en cuanto tengamos un espacio en la revista, los publicaremos como se lo merecen.

Ryo

Ví una foto de la primera etapa en donde la energía salía al otro lado (o sea en el derecho) del juego Mega Man X. ¿Esto es un truco?.

JUAN ESTRADA FLORES
Arica, Chile

Me he puesto de cabeza a buscar la supuesta foto que tu nos mencionas y créeme que me costo bastante encontrarla hasta que por fin la ví, la analicé, y llegué a la conclusión de que se trata de una foto puesta al revés. Lo que ocurrió es que cuando se mandó a imprimir la revista, la transparencia (o negativo) de la foto fue mal colocada y por ende salió publicada al revés. Dude de esto, pues me llegó una carta con un supuesto truco para invertir el juego, el cual era totalmente falso. Luego revisé el material de archivo y observé que efectivamente la foto estaba al revés. Lamentablemente no es un truco.

Ryo

Para mi Game Boy tengo Zelda: Link's Awakening y no he podido conseguir la primera llave para entrar al level 1. Lo único que tengo es una espada y un escudo y ya llevo como 2 meses en este juego. ¿Qué hago?, es muy difícil. ¡Ayúdenme!

MAURICIO VERGARA
Calama, Chile

Tranquilo, no te preocupes que para eso nos pagan. Probablemente a estas alturas debes estar pensando que este juego fue precisamente creado para hacerte la vida imposible, pero eso es lo que lo hace más atractivo. Así que empuña tu espada y agarra bien tu escudo porque tu aventura empieza en el primer nivel llamado Tail Cave. Este nivel está localizado al sur de Mabe Village. Estas son las indicaciones desde la librería de Mabe Village, pon mucha atención: Una pantalla abajo, 3 a la derecha, ve al fondo de la pantalla y devuélvete una pantalla a la izquierda. Ahora baja una pantalla y luego sigue hacia la derecha para encontrar el nivel. Ten mucha paciencia, y para la próxima vez que te quedes varado, asegúrate de tener suficientes provisiones para otros 2 meses de duro juego y obviamente, de escribirle a tu Revista Club Nintendo.

Ryo

Esta duda la tengo desde hace... ¡uuuuffffff!: Una vez que se hace el Breaker! con Jago, Spinal y Fulgore, ¿Qué uso tiene para ellos?, y ¿Cómo se utilizan?

LUIS CASTAÑEDA FERNANDEZ
Santiago, Chile

Creo que a estas alturas del "Torneo" hay personas como tu a quienes todavía les quedan muchas dudas acerca de este gran juego de peleas. Pero te vamos a solucionar tu gran duda: Cuando realizas un Breaker!, haces polvo el combo de tu oponente y tu barra de poder queda con un pequeño "destello" que te indica que ahora puedes realizar POST COMBO BREAKER. Este movimiento puede ejecutarse de 3 maneras: Dash Special, Fireball Special y Extra Hits. El más común es el Extra Hits, con el que puedes terminar un combo hasta con 3 golpes más. Así, si peleas con Jago y tienes Breaker, haces un combo y en vez de terminarlo normalmente, ejecutas endokuken con FP. De esta manera terminarás tu combo con... ¡3 fireballs seguidas!. Estos son los Post Combo Breaker de algunos peleadores: Spinal (Super Searing Skull con QP); Fulgore (Laser Storm con QP); Thunder (Phoenix con QK).

Ryo

Quiero pedirles cordialmente información sobre la gran empresa CAPCOM, productora de los videojuegos Mega Man y Rock-Man.

FRANCISCO JAVIER RODRIGUEZ
Santiago, Chile

Muchos lectores están igual de ansiosos que tu por tener contacto con las grandes casas productoras de juegos. Estas empresas siempren están dispuestas a recibir una "manito" de ideas o sugerencias de nuevos juegos o personajes, para lograr un punto ideal en sus juegos. Estos son los datos:

CAPCOM U.S.A.
Inc. 475 Oakmead Parkway.
Sunnyvale, California 94086
Main Phone: 408-774-0500
FAX: 408-774-3995
Internet:
http://www.capcoment.com





Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

REPORTE ESPECIAL

SHOSHINKAI SHOW 96

SORPRESAS • ADELANTOS • RUMORES
TODO LO QUE DESEAS SABER DEL MUNDO
DE LOS VIDEOJUEGOS NINTENDO



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES



Desarrolla tus gustos por el arte con m&m's®

Para crear esta deliciosa obra de arte, todo lo que necesitas son unos M&M® de chocolate. (Si no tienes tus M&M® a mano, desprende esta página y guárdala para cuando los tengas).

Este es el quinto juego M&M® de tu colección.





Az	Az	Az	Az	Az	N	Az	Az	Az	Az	Az
Az	Az	Az	Az	Az	N	N	Az	Az	Az	Az
Az	Az	V	C	R	R	R	R	Az	Az	Az
Az	Az	V	V	C	R	R	R	R	Az	A
V	V	A	V	C	R	R	R	R	A	Az
Az	V	V	V	V	C	R	R	R	A	A
V	V	V	V	C	R	R	R	R	A	Az
Az	Az	V	V	C	R	R	R	R	Az	A
Az	Az	V	C	R	R	R	R	Az	Az	Az
Az	Az	Az	Az	Az	N	N	Az	Az	Az	Az
Az	Az	Az	Az	Az	N	Az	Az	Az	Az	Az

Para jugar coloca el M&M® en el lugar que corresponda:

"A" es Amarillo, "N" es Naranja, "Az" es Azul, "R" es Rojo, "V" es Verde, y "C" es Café.

Si se te llegaran a acabar, usa lápices de colores para llenar los espacios vacíos. Con suerte terminarás primero el dibujo, antes que tus M&M®.

Con las promociones no se juega... ¿o si?

Por la compra de un NINTENDO 64 recibe Gratis

3

arriendos de juegos en BLOCKBUSTER VIDEO.®

Al comprar tu Nintendo 64 con un juego en cualquier local de **Falabella o Hites**, pide tu cupón BLOCKBUSTER VIDEO® con 3 arriendos GRATIS y alucina con los más sorprendentes juegos de gráfica 3D. Hazle la pata a tu papá. Esta promoción dura sólo hasta el 28 de febrero de 1997, o hasta agotar stock.

NINTENDO64



Change the System

BRIONES

JWT

